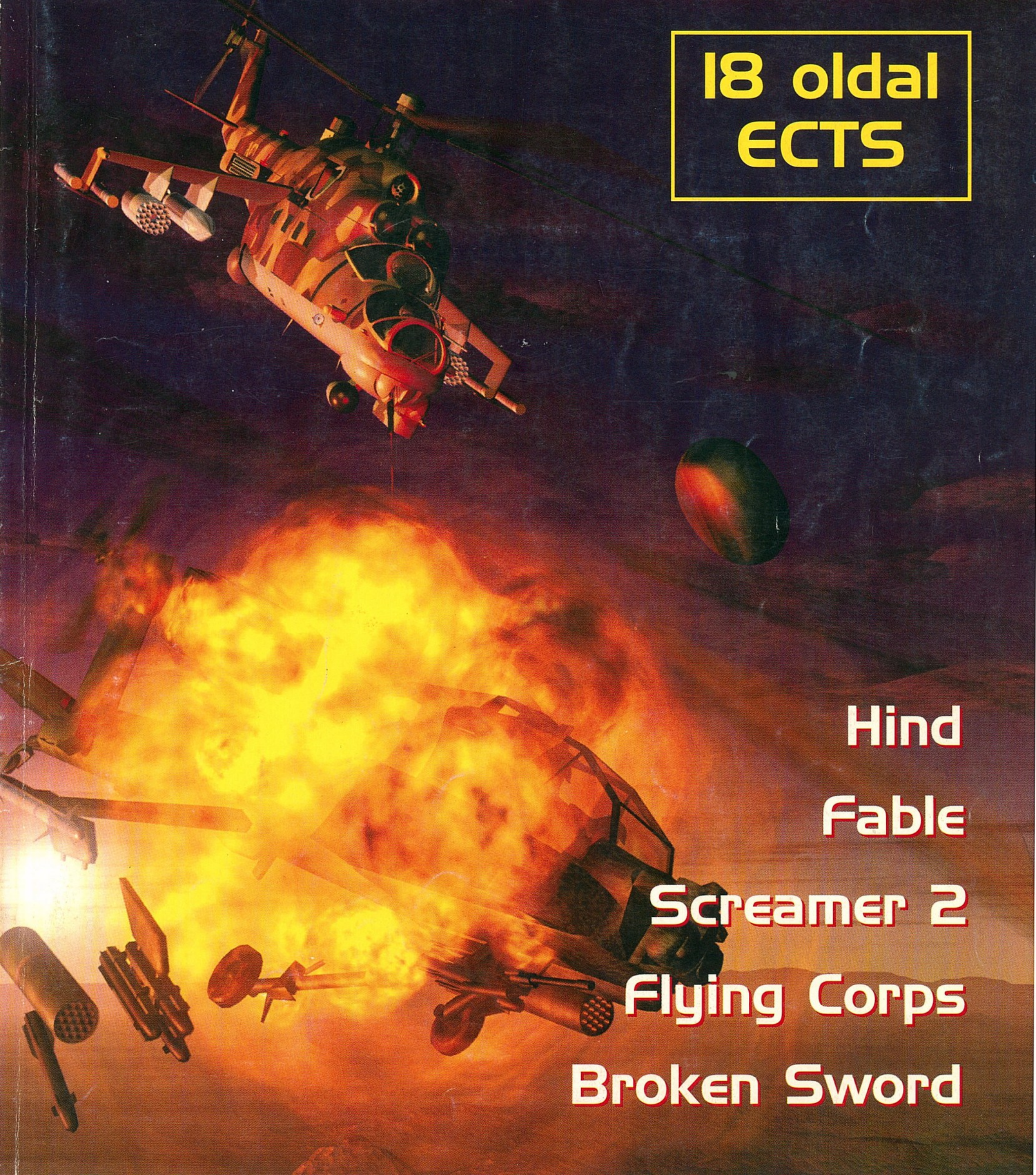
ÁRA: 345 FT

1996/II

PC GURU

A SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN

18 oldal ECTS



Hind

Fable

Screamer 2

Flying Corps

Broken Sword

PC GURU

A PC GURU postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765
guru@mail.datanet.hu

Kiadja az Új Guru Lapkiadó KFT
1157 Bp., Páskom park 30.
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Lapmanager: Lám Gábor
Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Urbán Attila
Tördelő szerkesztő: Pércsi Mihály
Munkatárs: Harangozó Csongor

Megjelenik havonta
Ára 345 Ft

Előfizethető bármely postahivatalban, a hírlapkézbesítőknél, a Hírlapüzletági Igazgatóság budapesti ügyfélszolgálati irodáiban és a HI-HELÍR-nél (1900. Budapest, Lehel utca 10/a.) közvetlenül, vagy átutalással a HI-HELÍR Postabank Rt.: 219-98636/021-42795 pénzforgalmi jelzőszámra, illetve a kiadó címén közvetlenül.
Előfizetési díj: ½ évre 1500 Ft, 1 évre 3000 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, valamint számítástechnikai szaküzletekben.

A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. ½ em. 2a.
Tel.: 137-0007

Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT
ISSN 1217-6389

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Press,
1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2.
Felelős vezető:
Óvári László elnök-vezérigazgató

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A szerkesztőség az újságban megjelent hirdetések tartalmáért nem vállal felelőséget.

INTRO

Sziasztok!

Kicsit kínkeservesen készült el ez a szám, mintha az égiek nem akartak volna ebben a hónapban PC GURU-t olvasni. De azért mint láthatjátok, sikerült leküzdenünk az akadályokat és ismét jelentkezünk. Sok mindenben különbözni fog ez a szám azoktól, amiket eddig láthattatok, hiszen egy-két apróbb mókát elkövettünk.

A lap első részét uralja az ECTS beszámoló a maga 18 oldalával. 18, ugyanis mi beleszámoltuk a Fable és a Flying Corps beszámolót, hiszen nagyon friss hírek ezek is. Az ECTS riporttal kapcsolatban csak annyit jegyeznénk meg, hogy Del azokról a programokról nem írt, amelyek mostanában szerepeltek a news-ban, hiszen nem lett volna értelme vesztegetni az értékes helyet. Egyébként a megszokott stílusban és felépítésben íródott a riport, reméljük tetszeni fog a kimerítő iromány.

Az ezután következő részek is szolgálhatnak némi meglepetéssel, hiszen eléggé friss (sőt mondhatni harmatos) leírásokat is olvashattok a játékok között. A szám egyik legnagyobb durranása a HIND, természetesen ehhez kapcsolódik a szám nyereményjátéka is (rulez ajándékokkal!!!), illetve a címlapkép sztorija is, hiszen ezt a mi számunkra (és persze a Ti örömötökre) generálta a DI grafikus team-je. A lap hátsó felében is némi meglepetések érhetik azolvasót, hiszen feltűnt a színen a Magic the Gathering rovat is, úgy gondoltuk egy oldalt mindenképpen megér a dolog, márcsak abból az apropóból is, hogy most már 3 különböző Magic programról tudjuk, hogy hamarosan napvilágot fog látni. A rovatot, mint ahogy azt a neve ismutatja állandóra tervezzük, szerintünk a számítógépesek igen nagy százaléka megfertőződött már a játékkal. Persze a rovat nem 100%-osan a Magic-kel fog foglalkozni, egy kis kitekintést is enged a kártyajátékok világába.

Ha minden igaz, akkor hasonlóan mint a mostani hónapban, minden előfizetőnk fog találni egy kártyát a lemeze mellett. Ebben a hónapban a Guardians van soron, így egy remekbe szabott kártyát találhattok ott, ebből a sorozatból.

A hosszúra nyúlt intro végén még egy hír, a filmes játékot is szeretnénk megrendezni minden hónapban, így aztán már annyi nyereményünk lesz, hogy ki se fogtok belőlük látszani.

GURU Team

GURU HÍREK

A hírek, minthogy más említésre méltó dolog nem nagyon történt a hónapban (lást Intro), hogy megjelent a CD GURU, így most egy kicsit erről fogunkcsevegni. Az ECTS jótékony hatása természetesen a CD GURU-n is tapasztalható volt, hiszen talán még sohasem dolgoztunk ekkora anyagbőséggel. Iszonyatos mennyiségű demo érkezett az ECTS-ről, így igen nehéz volt kiválasztani a CD-re kerülő szám szerint 47 darabot.

Persze a mennyiségen kívül a minőség is fontos volt, így néhány versenyző kihullott a rostán. Persze a nagy demo őrület nem vette el a helyet a többi programtól, hiszen ha lehet még több extra dolog is található a kiadványon.

Érdekesség az is, hogy a CD GURU kinézetén változtattunk egy kicsit, reméljük tetszeni fog. Egyébként várhatóak még kisebb-nagyobb változások a lap életében, ezekről időben értesülni fogtok. Tehát íme egy újabb lehetőség arra, hogy felfedezzétek a CD GURU-t, hajrá!

GURU Team

4 ECTS

BEMUTATÓ

18 Flying Corps

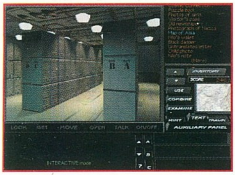
20 Fable

JÁTÉKLEÍRÁSOK

22 Total Mania

24 Time Commando

26 Pandora Directive



28 Screamer 2

30 Broken Sword

35 Hind

40 Elk Moon Murder

44 Muppet Treasure Island

46 Starfighter 3000

47 Complete Onside Soccer

50 Battleground 3: Waterloo

54 Close Combat

TALLÓZÓ

63 miroVideo DC 30

64 Hardware újdonságok

66 Computer Books

67 Talk to Me

68 Corg Computer

69 Language Trainer English

70 Acclaim Magyarország

71 Microsoft hírek

72 Pixel hírek

73 Multimédia CD-ROM-ok

75 Internet

76 Magic the Gathering

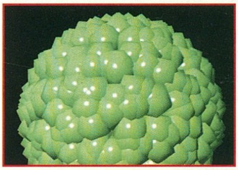
77 Internet böngésző

78 Tuning

80 Tesztlabor

82 MIDI sarok

84 LightWave



ÁLLANDÓ ROVATOK

SHAREWARE 58
CHEAT 83
LEVROV............................86
APRÓHIRDETÉS 90

A HÓNAP JÁTÉKA

Már egészen elment a kedvem az idén megjelenő kalandjátékoktól. Az összes programot digitalizálták, vagy jobb esetben renderelték. Így idén csak középszintű kalandokat tudtunk csak bemutatni. Ez alól csak a múltkori számban leközölt Gene Machine volt a kivétel. Úgy látszik azonban, hogy mostanában értek be a következő generációs fejlesztések.

Volt szerencsém az őszi ECTS-en látni néhányat ebből a csoportból. Ezek közül az egyik legígéretesebb a Virgin cég által forgalmazott Broken Sword volt. Már ott kitűnt a gyönyörű

grafikájával, pedig volt egypár konkurens játék a közelben.

A Revolution cég neve nem ismeretlen ebben a műfajban. Két korábbi munkájukat emelnék ki, az egyik a Lure of Temptress, a másik pedig a Beneth the Steel Sky. Sajnos

egyikhez sem volt szerencsém akkoriban, de szilárd elhatározásom, hogy ezen változtatni fogok a közeljövőben. Amit akkoriban elmulasztottam, azért most bőven kárpótoltam magamat. Bátran ki merem jelenteni, hogy a Broken Sword az idén megjelent kalandjátékok között az első helyen szerepel.

Persze ez meg fog változni akkor, ha megjelenik a Discworld 2, de addig még hátravan néhány hónap. Addig is nálam a BS a király. Külön tetszett, hogy nem csak a technikai megoldásokra figyeltek oda a szerzők. Külön felelőse volt a történetnek is, ami a klasszikus krimik hagyományait követve bontakozik ki.

ECTS '96 ŐSZ

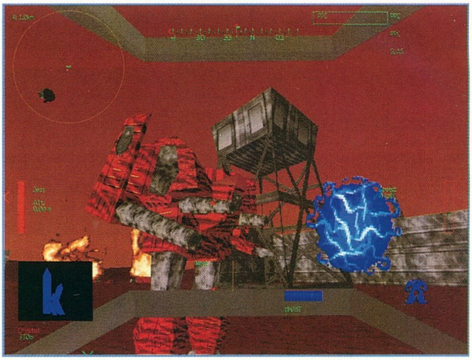
BLUE BYTE

A Blue Byte a Settlers 2 és az Albion fergeteges sikere után az **Archmedian Dynasty** személyében valószínűleg újabb aranytojást tojó tyúkot mondhat magáénak. Mint azt bizonyára már sokan tudják, a játék lényegét tekintve megszólalásig hasonlít a Privateer-re, a különbség mindössze annyi, hogy a világűr végtelenje helyett az óceánok feneketlen mélységeiben kell

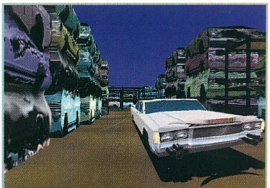
megkeresnünk mindennapi betevőnket. A tengerek kalózoktól, különböző vallási szektáktól és persze elmaradhatatlan nagyvállalatok képviselőitől nyüzsögnek, a mi feladatunk pedig, hogy ebben a jószerivel átláthatatlan kavalkádban megtaláljuk a boldoguláshoz vezető utat. A programban lesz egy előre meghatározott storyline, de emellett természetesen kedvünkre kóborolhatunk a világ szinte valamennyi állóvizében. A játék persze mit sem érne egy jó akció/szimulátor (kinek melyik szimpatikusabb) rész nélkül, és az egészben pont az a legszebb, hogy az Archmedian Dynasty olyan 3D engine-nel büszkélkedhet, mely ebben a kategóriában magasan a legjobb. Nem kell hozzá P166-os processzor, egy P100-as gépen ugyanis már olyan simán fut SVGA-ban 65000 színnel, hogy öröm nézni (nem rángat, nem szaggat, és ráadásul még gyönyörű is)! 486 tulajdonosokra is gondoltak a fejlesztők, és így egy DX2 66-os gépen is bőven játszható a program. Várható megjelenés: október vége

ACTIVISION

Azt hiszem a legtöbben egyetértünk abban, hogy a Mechwarrior 2 kiállta az idő próbáját, hiszen az időközben megjelent EarthSiege 2-nek sem sikerült igazán elhomályosítania azt a ragyogást, mely egy évvel ezelőtt körülvette a

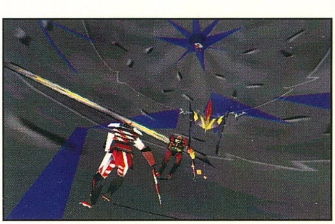


programot. Az Activision szorgalmasan adagolta a különböző extrákat a játékhoz (ha jól tudom, legutoljára a NetMech jelent meg), a mostani ECTS-en azonban már majdnem kész volt a Mechwarrior 2 legújabb változata, a Mercenaries, mely valószínűleg még nagyobb sikerre számíthat, mint az eredeti játék. A Mechwarrior 2-ben a hírnév és a becsület volt a legfontosabb, a Mercenaries-ben viszont minden a pénz körül forog. Mi döntjük el, hogy milyen Mech-et vegyünk, milyen fegyvereket rakjunk rá, és ami talán a legfontosabb, hogy milyen küldetést vállaljunk el. Mi döntjük el, hogy mikor mit csinálunk, mit tartunk fontosnak és kevésbé fontosnak. Mindezek tetejében még hálózatban is játszhatunk, sőt, lesznek olyan küldetések, melyeket csak így lehet elfogadni! Várható megjelenés: október eleje



A '70-es évek enyhén utópisztikus környezetében játszódik az Interstate '76, egy amolyan Street Rod a'la Windows 95. Autókat és fegyvereket vásárolhatunk, hogy aztán egy kis Quarantine beütéssel – majdnem – mindenkit kiirthassunk, aki szembejön az úton. A valóságban azért ennél jóval összetettebb a dolog, van némi történet is a játék hátterében, de a hangsúly mindenképpen a 3D autós harcon van. Várható megjelenés: november.

Képzeljünk el egy félbevágott, kiegyenesített banánt két végében egy-egy kapuval. A banán belsejében két, egyenként 5+1 főből álló, korcsolyával felszerelt csapat mérkőzik, feladatuk a kábé 10 cm átmérőjű labdát az ellenfél kapujába juttatni. A játékosok kezében ugyancsak félbevágott, kibelezett banán alakú ütő van, mely tökéletesen alkalmas passzolásra, illetve lövésre. A pályán minden megengedett, sőt, a testi érintkezés (értsd: bunyó) kifejezetten ajánlott. Más szabály nincs! Kábé ez a **HyperBlade** Windows 95 alá, várhatóan novemberi megjelenéssel.



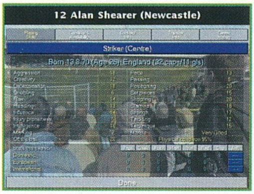
EIDOS INTERACTIVE

Az Eidos elnevezés valószínűleg még a legtapasztaltabb „ECTS olvasóknak" sem mond semmit, pedig valójában „csak" a US Gold, a Core Design, a Domark és néhány kisebb fejlesztőcég egyesüléséből létrejött „mamutkiadóról" van szó. Az Eidos, mint bejegyzett vállalat korábban is létezett már, de ezidáig inkább más területeken kamatoztatta tudását (különböző videosűrítési technikák fűződnek a nevéhez). Mostantól azonban gyökeresen megváltozik a helyzet, és így a három cég játékai is Eidos Interactive néven fognak megjelenni.

A leglátványosabb a közeljövőben várható alkotások közül minden kétséget kizáróan a **Tomb Raider**. Ahányszor csak látom Lara Croft-ot a csodálatosabbnál csodálatosabb helyszínek között rohangálni két hatalmas pisztollyal a kezében, annyiszor fordul meg a fejemben, hogy valószínűleg '96 karácsonyának egyik legfantasztikusabb 3D játékával állunk szemben. Lara az adott pályának megfelelően (mely lehet például egy egyiptomi piramis belseje...) helyenként átöltözik, és a kamera furcsa mozgásának köszönhetően szinte minden szögből megcsodálhatjuk hősnőnket. A grafika normál VGA-ban is gyönyörű, de az igazán lenyűgöző SVGA felbontáshoz nem árt beszerezni egy grafikus gyorsítókártyát is (vagy egy P166-ost). Várható megjelenés: november

A **Blam Machinehead**-nek nincsenek ekkora igényei, bár az igazi sebesség eléréséhez itt is szükségünk lesz legalább egy P90-re. Dr. Kimberley Stride szerepében kell végigküzdenünk 15, iszonyatos 3D monszterektől hemzsegő pályát, hogy az egésznek a végén „elbeszélgethessünk" azzal az őrült professzorral, aki ebbe a helyzetbe sodort bennünket. Várható megjelenés: '97 november

Minden Duke Nukem mániákus örülhet, hiszen a **Blood és a Shadow Warrior** a 3D Realms fergeteges 3D Built engine-jével készült. Egyik program sem szorul különösebb bemutatásra, hiszen nem először írunk róluk, és kiindulva a Duke-ból, az az érzésem mindkét játék kasszasiker lesz 1997 első felében.



A focimanagerek „netovábbjának" nyilvántartott **Championship Manager 2** 96/97-es idénnyel kiegészített változatának elméletileg már október elején meg kellett jelennie Angliában. Ez a verzió csak az angol bajnoksággal és a nemzetközi kupákkal foglalkozik, és alapvetően a '96-os Európa-bajnokságot követő igazolások teszik érdekessé a dolgot.

Az **Orion Burger** érkezése is október elejére tehető, akárcsak a **Master of Dimensions** névre hallgató másik kalandjátéké. Ez utóbbi programban hősünk feladata Merlin elveszett ékkövének megtalálása, és ehhez bizony kénytelen különböző idősíkokban is utazgatni.

Utolsó értesüléseink szerint a **Jetfighter 3** november végére kitűzött megjelenési időpontján már nem fognak változtatni, azaz a fejlesztési munkálatokat kísérő hosszú herce-hurcákat követően idén karácsonykor már kedvünkre vadászhatunk a MIG-ekre. Chilét az Argentín agresszoroktól kell megmentenünk, de a választható bevetési területek között Paraguay mellett Kuba neve is szerepelni fog.

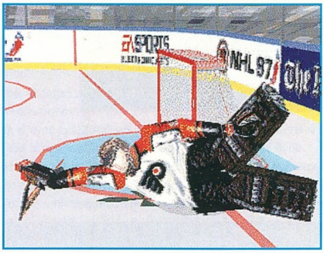
Jövő januárban egy újabb **Apache** szimulátorral bővül a jelenlegi legkorszerűbb harci helikoptert bemutató programok népes mezőnye. Látvány terén minden elismerést megérdemel a játék, bár első ránézésre szinte megszólalásig a Jane's féle AH64D Longbow-t juttatta az eszembe. A körítés a

szokásos, azaz kezdő pilótából szép lassan a legjobbak közé emelkedünk, mígnem aztán nekünk kell egymagunkban megvédeni hazánkat. Érdekesség, hogy a kevésbé szimulátorőrültekre is gondoltak a fejlesztők, mivel beépítettek egy kikapcsolható arcade üzemmódot.

A végére maradt a **Steel Legions**, egy – a Mechwarrior jól bevált mintájára épülő – stratégiai elemekkel megtámogatott akció/szimuláció. Iszonyú robotok „bőrébe" bújva irthatunk mindent amivel csak találkozunk, és hogy ne fogyjunk ki a célpontokból, a játék véletlenszerűen fogja generálni a pályákat és az ellenfeleket. A pontos történetről egyelőre még nincs hír, de az viszont már most is biztos, hogy a program kizárólag Windows 95 alatt fog működni.

ELECTRONIC ARTS

Az Electronic Arts-ban idén sem kellett csalódnunk, hiszen az őszi felhozatal ha lehet még hatalmasabb volt, mint az E3-n. Szép sorjában haladva, elsőként a sportjátékok megszállottjaihoz szólok: lesz FIFA 97, NHL 97 és természetesen az NBA Live 97 sem maradhat ki a sorból. Mindhárom program iszonyatosan néz ki, és feltehetőleg még iszonyatosabb gép kell a működésükhöz. Ez utóbbi megjegyzés leginkább talán az NHL 97-re vonatkozik, ahol még a játékosok nevét is le lehetett olvasni a mezekről! A mozgás mindhárom játéknál tökéletes, különösen jól néz ki ahogy a program néha „rázoomol" egyes játékosokra. A Madden NFL 97-es verzióját látva komolyan elgondolkodtam rajta, hogy talán ezt a programot már érdemes lesz kipróbálni, bár a dolog

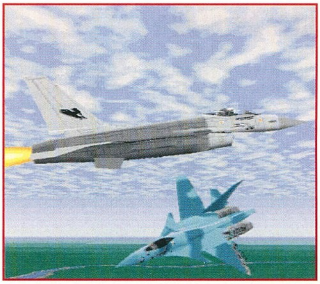


játszhatóságáról aligha tudok érdemben nyilatkozni. Lesz persze **PGA Tour Golf '97** is, no meg **PGA Tour '96** Windows 95 verzió, és még véletlenül sem szabad elfeledkeznünk a Ian **Botham Cricket '97**-ről sem...

Tipikus arcade autóverseny az Andretti Racing, melyben „mezei" sportkocsiktól elkezdve egészen az Indycar versenyautókig mindent kipróbálhatunk. Az eredeti elképzelés szerint amennyiben jól teljesítünk egy adott géposztályban, úgy egyre komolyabb csapatokhoz szerződhetünk le.

A **Road Rash** is a boltokba kerül lassan, és a legutolsó verzió láttán örömmel állapíthatom meg, hogy a sebességgel a Windows 95 ellenére sem lesznek problémáink (egy P100-as azért így is elkel hozzá, de figyelembe véve az SVGA grafikát, ez nem is olyan nagy áldozat).

A **Lost Files of Sherlock Holmes** a maga idejében hatalmas sikert aratott, és hasonló – ha nem nagyobb – sikerre számíthat az új epizód, a „The Case of the Rose Tattoo"

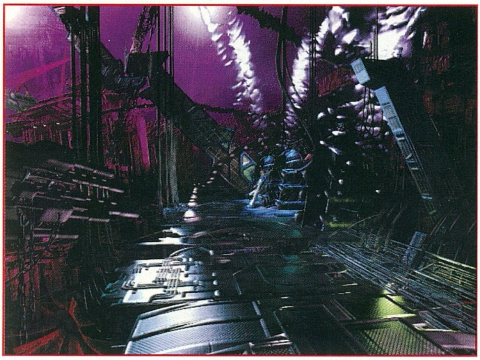


(azaz a Rózsa alakú tetoválás esete). A szereplők digitalizáltak, a hátterek pedig rajz és digi érdekes keverékéből állnak össze. Több mint 50 gyönyörű helyszínre látogathatunk el a Viktoriánus Angliában, így szerintem még a kevésbé kalandjátékos beállítottságú elméknek is érdemes odafigyelni a programra!

Ez idáig csak a sportprogramok kaptak évjárat szerinti besorolást, de most minden jel arra mutat, hogy ezt a gyakorlatot az EA más területeken is továbbviszi. Készül a US Navy Fighters 97, melyben végigpróbálhatjuk az összes Amerikai Haditengerészet által használt sugárhajtású vadászgépet 1965-től kezdődően egészen 2000-ig. A program kizárólag Windows 95 alatt működik.

Az ATF és az AH64D Longbow kap egy-egy datadisket, előbbi „Nato Fighters", utóbbi pedig „**Flash Point Korea**" címmel. A Nato Fighters-ben a rengeteg új küldetés mellett már lesz EuroFighter és F16-os is, a Flash Point Korea pedig egy teljesen új pilótafülkével is kibővült a koreai hadjárat mellett. Az ATF-ből egyébként „ATF Gold" címmel kiadják az eredeti program Windows 95-ös, Nato Fighters-szel kibővített változatát is.

Origin-éknál a legérdekesebb hír, hogy Chris Roberts elhagyta a céget, és valószínűleg a filmiparban próbál szerencsét. Ez a tény mindenféle, sokunk számára nem túl szívderítő következtetésre adna okot, így már most szeretnék minden Wing Commander mániákust megnyugtatni – a többiek nyugodtan átugorhatják a mondat hátralévő felét –, hogy ennek ellenére is készül a Wing Commander 5! A játék valószínűleg a Privateer iszonyú bika 3D grafikus rendszerét használja, úgyhogy lehet reménykedni! Apropó Privateer. A program

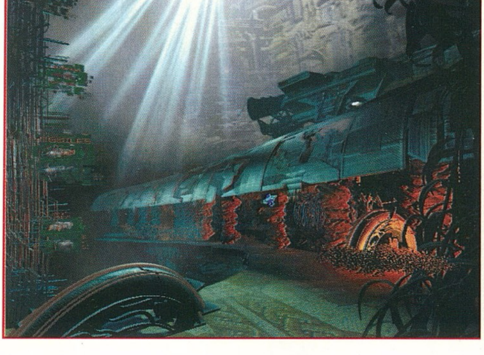


semmit nem lassult Los Angeles óta, így minden remény megvan arra, hogy a kiadásig hátralévő pár hétben már nem rontanak el semmit a fiúk!

Bullfrog-éknál is komoly személyi változások történtek, hiszen nem kisebb személy, mint maga Peter Molineux hagyta ott az általa alapított fejlesztőcéget. A négy remekmű (Syndicate Wars, Gene Wars, Theme Hospital, Dungeon Keeper) azért még idén meg fog jelenni, sőt, a **Syndicate Wars** valószínűleg már meg is jelent.

A 11th Hour sikere után a Trilobyte átigazolt az Electronic Arts-hoz, így most itt kerül bemutatásra legújabb programjuk, a **Clandestiny**. Az elképzelés itt sem változott, egy hatalmas kastélyban kóborolva különböző rejtvényeket kell megoldanunk a továbbjutáshoz. Az egyetlen lényegi eltérés a 7th Guest-hez képest, hogy a mozi jelenetek Full Motion Video helyett rajzoltak.

Pár nappal az **Independence Day** magyarországi bemutatója előtt éppen időszerű a film számítógépes verziójáról is pár szót ejteni. Igazából nem is annyira játékról, mint egy hatalmas adatbázisról van szó, mely rengeteg háttér-információval szolgál magáról a filmről és annak elkészítéséről. A Fox Interactive CD-jén rengeteg olyan info és kép található (egy stratégiai program mellett), mely sehol másutt nem került publikálásra, így a szenvedélyes gyűjtők értékelni fogják ezt a nem mindennapi válogatást.

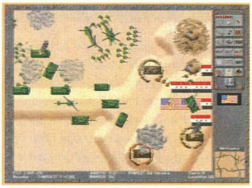


MINDSCAPE

A Fantasy General szerencsére mindenkit meggyőzhetett róla, hogy az Allied General csak egy apró botlás volt az SSI részéről, és így újra maximális lelkesedéssel lehet várni az úgynevezett „5-Star Series" negyedik epizódját, a Star General-t. A program az eredeti Panzer General egy átdolgozott változatával készül, de ez inkább kezelésbeli különbségeket jelent, mintsem lényeges eltéréseket a

játékmenetben. A cél a szokásos, azaz idegen fajokat kell leigáznunk, hogy az elfoglalt bolygókat kolonizálva újabb idegen fajokat igázhassunk le. Ebből egyenesen következik az is, hogy az eddigi részekkel ellentétben a Star General-ban két szinten folyik a küzdelem, hiszen a bolygók felszínén ugyanúgy meg kell állnunk a helyünket, mint a világűrben. A kolóniáinkon építkezhetünk, sőt építkeznünk is kell, ha azt akarjuk, hogy megfelelő számú és minőségű egységet tudjunk gyártani támadó flottánknak. Nagyon fontos tehát, hogy miképpen osztjuk el szűkös erőforrásainkat, ezzel is növelve a játék amúgy sem hétköznapi összetettségét. Természetesen egymás ellen is szerencsét próbálhatunk, sőt megfelelő hálózat esetén akár hatan is megmérkőzhetnek egymással. (A „5-Star" elnevezés egyébként mindenképpen sejtetni engedi, hogy a sorozatnak lesz még egy ötödik tagja is, de arra vonatkozóan, hogy pontosan mi is lesz ez, még nincs információnk.) Várható megjelenés: november

A Steel Panthers 2 – Modern Battles is többször szerepelt már az újdonságok között, de hát akárhogy is nézzük, ez a jó játékok sorsa. Az első rész mind a mai napig meghatározónak számít a harci stratégiák népes táborában, és habár közel sem gyűjtött magának annyi hívet, mint mondjuk az előbb említett Panzer General, panaszra semmiképpen sincs oka! A második rész az első epizód által kikövezett utat követi, mondván ami jó, azon



nem érdemes nagyon változtatni. A grafika és a program felépítése tehát nem sokat változott, viszont most már 1950 és 1999 között minden komolyabb ütközetet végigharcolhatunk. Koreától elkezdve a Desert Storm hadműveletig mindent kipróbálhatunk, ráadásul a nekünk szimpatikus oldalról (bár arra nem mernék megesküdni, hogy Saddam Hussein seregeit is irányíthatjuk). Valószínűleg a Steel Panthers 2 a modern szárazföldi harcok legjobb szimulációjaként válik ismertté az októberi megjelenést követően.

2099-ben a világ korábbi háborúk sorát nyögi, a biológiai, a kémiai és a radioaktív fertőzés eddig soha nem látott méreteket öltött, ráadásul még idegen világok gonosz képviselőinek is éppen most jutott az eszébe meglátogatni szerencsétlen planétánkat. Ilyen körülmények között nem meglepő, hogy rengeteg különleges képességekkel „megáldott" mutáns – vagy inkább szuperember – rohangál az utcákon, kik közül néhányan természetesen rossz dolgokra használják erejüket, míg mások megpróbálják megfékezni őket. Ez az alapfelállása a világ egyik legnépszerűbb képregényújságjának, a **Marvel 2099**-nek, és ez adta az ötletet a hasonló című játék elkészítéséhez is. A programban jó pár ismert képregényhős (mint például Spider-Man 2099, Hulk 2099, vagy X-Man 2099) segítségével kell legyőznünk a szupergonosz Antony Heroid-ot és főnökét Doom-ot. 40-50 gyönyörű helyszínt bejárva mindig más és más speciális tulajdonságra lesz szükségünk, barátunkkal közösen játszva pedig – mert hogy erre is lesz lehetőség – egymást segítve olyan helyekre is bejuthatunk, ahová egyébként egyedül nem lenne esélyünk. Várható megjelenés: november.

GT INTERACTIVE

A Quake elsöprő sikere után a közeljövőben újabb megkülönböztetett figyelmet érdemlő alkotások látnak napvilágot a GT Interactive forgalmazásában. Külön öröm, hogy hosszú idő után magyar vonatkozású játékról is beszámolhatunk egy ECTS beszámolóban, ráadásul ez a játék valószínűsíthetően egyike lesz a legnagyobb karácsonyi sikerprogramoknak. Rendszeres PC GURU olvasók már tudják, hogy az Imperium Galactica-ról van szó, egy olyan űrstratégiáról, mely minden területen megállja a helyét még a legnagyobbakhoz viszonyítva is. A jól ismert Reunion fejlesztőgárdájának második munkájáról van szó, így akik játszottak az előbb említett programmal, azoknak már lehet némi elképzelésük a készülő játék minőségét illetően. Az IG-ban elsődleges feladatunk a Galaktikus Birodalom admirálisaként a Dargslan-ok legyőzése lesz, és habár

ez így leírva elég egyszerűen hangzik, jó pár problémát kell leküzdenünk addig, hogy egyáltalán a Dragslan-okkal tudjunk foglalkozni. Az első mindjárt az, hogy csupán hadnagyi rangban kezdjük a játékot, és bizony hosszú időnek kell eltelnie, míg lépni tudunk a ranglétrán. Nem csupán az űrcsatákra és a földi ütközetekre kell fokozottan odafigyelnünk, hanem kolóniáink fejlesztésére és bővítésére is, mert bizony ahogy nő a rang, úgy nő a felelőség is (no meg a fennhatóságunk alatt lévő világok száma...). A játékban 7 idegen fajjal találkozhatunk, mindegyiknek eltérő építészeti stílusa és stratégiája van, úgyhogy valószínűleg hosszú órákat fogunk a monitor előtt eltölteni, mire feltűnik a várva várt „end sequence". Várható megjelenés: valamikor karácsony előtt (jó esetben novemberben)

A GT másik nagy várományosa a meglehetősen régóta beharangozott Into the Shadows. A Scavenger üdvöskéje továbbra is gyönyörű, köszöni szépen jól

érzi magát, de hogy mikor fog megjelenni, az egyelőre még kérdéses. Valószínűleg még az idén, de konkrét időpontot egyelőre nem tudok mondani.

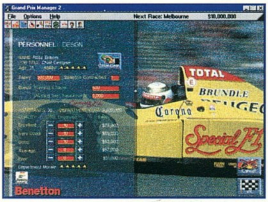
Ellentétben az ITS-sel, az Amok és a Scorcher szinte biztosan megjelenik még november előtt, és mivel ez a két program úgyszintén a Scavenger csoda 3D engine-jével készült, el tudjuk majd képzelni, hogy milyen is lesz az ITS. A hírek szerint az Amok lesz az első az amerikai fejlesztőcsapat munkái közül. Személy szerint nem sikerült túl sok értelmet felfedeznem ebben a játékban azon kívül, hogy menni kell és lőni (persze lehet, hogy ezzel már fel is fedeztem az

értelmét...). A Scorcher ellenben határozottan kellemes meglepetésnek bizonyult, mivel látványos és gyors volt, remek kezelhetőséggel. Tulajdonképpen ez egy futurisztikus motorverseny, ahol a pilótákat egy energiamező védi a sérülésektől (innen a zöld csíkok a motor körül). A mozgást leginkább talán a Wipeout-hoz tudnám hasonlítani.

A Mirage fejlesztőgárdájának nevéhez fűződik a Bedlam elkészítése. Nem is tudom, hogy a Total Mania-hoz vagy éppen a Gender Wars-hoz hasonlítsam a játékot, de e két mű említése után valószínűleg mindenkinek van sejtése a stílusról. Ha mégsem, akkor egy rövid példán keresztül megpróbálom szemléltetni, hogy miről is van szó. 3D izometrikus nézőpont, SVGA grafika. Megyünk az utcán és szinte minden irányból özönlenek felénk a különböző furcsábbnál furcsább teremtmények. Hősünk tántoríthatatlanul halad célja felé és közben ezer felé ontja magából a halált osztó lövedékeket/sugarakat/gránátokat. A környéken minden meghal/felrobban/kigyullad, és a játékos ennek többnyire nagyon örül. Kábé ennyi a Bedlam, no meg persze egy rakás átvezető animáció. Várható megjelenés: október.

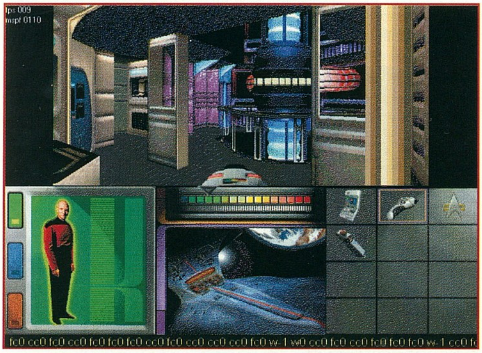
MICROPROSE

Mindössze érdekességképpen jegyzem meg, hogy a F1GP2-ből alig egy hónap leforgása alatt több, mint félmillió példányt adtak el szerte Európában. Geoff Crammond jelen pillanatban jól megérdemelt szabadságát tölti valamelyik trópusi tengerparton, így egyelőre még nem lehet tudni, hogy tervezi e a program '97-es, esetleg '98-as szezonnal való kibővítését. Addig is itt a Grand Prix Manager 2, mely kifejezetten az idei szezonra épül. 1996-os szabályok,



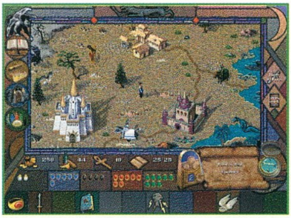
pilóták, pályák és statisztikák színesítik a programot, mely ugyan felismerhetően az első részre épül, de mégis mérföldekkel megelőzi azt. A Windows-os kezelőfelület jelen esetben határozottan a pozitív jellemzők közé tartozik, hiszen a különböző ablakok mozgatásával és méretezésével mindig azt láthatjuk a képernyőn, amire a legjobban szükségünk van. Természetesen szinte az összes területen (szponzorok, boxstratégia stb.) fejlesztették a mesterséges intelligenciát, így a versenyek alatt hallható kommentár mindössze hab a tortán. Várható megjelenés: december.

A Star Trek: Generations lényegében a hasonló című film számítógépes adaptációjának készül. Ennek megfelelően a játék kerettörténete is megegyezik a



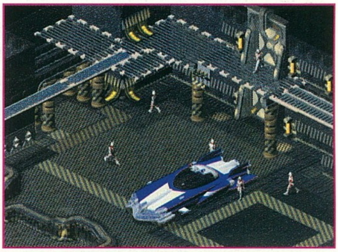
filmben látottakkal, azaz a gonosz Soran-t kell megtalálnunk a galaxisban, hogy megfékezhessük ördögi terveiben. A programban lesz egy adag 3D lövöldözés, és persze a fantasztikus űrharcról sem szabad megfeledkeznünk. Várható megjelenés: 97 február/március.

Elméletileg már csak párat kell aludnunk a Magic: The Gathering megjelenéséig. Az október végére/november elejére tervezett Sid Meier csoda valószínűleg még a legkétkedőbb Magic-rajongók szívét is meg fogja hódítani gyönyörű (16 millió színű) képernyőivel. A látvány persze csak egy a rengeteg szempont közül, de jelen esetben sokak számára már ez is elegendő lesz a játék megvásárlásához, hiszen az



adatbázisban szerepelni fog az összes eddig megjelent lap (ezerhatszáz-valamennyi...). A program tökéletesen alkalmas lesz tetszőlegesen összerakott paklik tesztelésére, de emellett egy RPG szerű részben is szerencsét próbálhatunk egy mezei wizard szerepében (más varázslókkal kell harcolnunk, ha lapokat akarunk szerezni...). Különösen tetszett, hogy az összeállított paklikhoz statisztikákat is kaphatunk (pl.: a paklid 39%-a föld, ebből 22% fekete, 17% zöld stb.). Külön érdemes odafigyelni az úgynevezett „Astral set"-re, mely 12, külön a játékhoz tervezett lapból áll...

Ha már az igazán nagy durranásoknál tartunk, akkor itt kell beszámolnom az X-Com sorozat legújabb tagjáról, az Apocalypse-ről is. A dátum 2046, a helyszín pedig MegaPrime, a Föld legnagyobb önellátó városállama. Az idegenek ismét inváziót indítottak szeretett bolygónk ellen, csak most már



sokkal okosabban és taktikusabban közelítik meg a dolgokat, mint tették azt az előző két részben. Vezető személyiségeket nyernek meg maguknak a városban, így nagyon oda kell majd figyelnünk, hogy kikben bízhatunk meg és kikben nem! Magára az akciórészre vonatkozóan meglehetősen ellentmondásos információink vannak, azaz egyesek szerint választhatunk a hagyományos körökre osztott csata

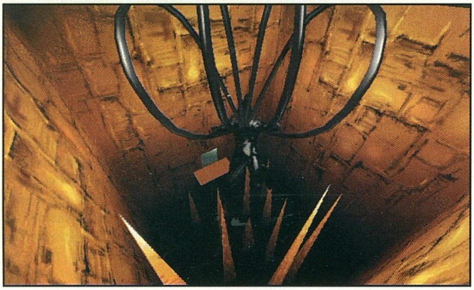
és a real time harc között, mások azonban esküsznek rá, hogy csak az utóbbi variáció került be a programba. Jómagam egy kellemes és igen jól használható „pause" opcióval ellátott real time ütközetet láttam, és habár hiányoltam a jól megszokott akciópontokat, az egész mégis nagyon tetszett! A szokásos fejlesztgetős, építgetős rész teljes egészében megmaradt, ráadásul most a diplomáciára is nagyon oda kell majd figyelnünk. Egyszóval ez egy jó játék lesz! Várható megjelenés: október/november.

Egy Microprose összefoglaló mit sem érne valamirevaló szimulátorok nélkül, így most elsőként a jövő februárra várható Falcon 4.0-ról szeretnék pár szót ejteni. A program első ránézésre valóban fantasztikusan néz ki, és gondolom már mindenki előre kitalálta, hogy a fejlesztők ebben a műben látják a „legek legét". A helyszín a koreai félsziget egymillió négyzetkilométere (lassan már természetesnek számít, de az egészet kilométerről kilométerre lemásolták) a térség összes politikai bonyodalmával együtt. Csak halkan jegyzem meg, hogy a játék kizárólag Windows95 alá készül...

Alig egy hónappal a Falcon 4.0 megjelenése után, márciusra tervezik az 1943: European Air War kiadását is (a sorrend természetesen még változhat). Túl sokat még nem lehet tudni a programról azon kívül, hogy a felépítése szinte megszólalásig az 1942: Pacific Air War-ra fog hasonlítani. Remélhetőleg mire a boltokba ér a program, már processzorunk is lesz hozzá...

INTERPLAY

Szinte az egész kiállítás alatt nagy volt a sürgés-forgás az Interplay stand körül, ami nem kis mértékben a nagyközönség számára az őszi ECTS-en debütáló **MDK**-nek volt köszönhető (fogalmam sincs, hogy ez a három betű ténylegesen minek a rövidítése, habár sokan csak „Murder, Death, Kill"-nek fordították). Windows 95 alatt futó, minimális kalandelemekkel megtűzdelt



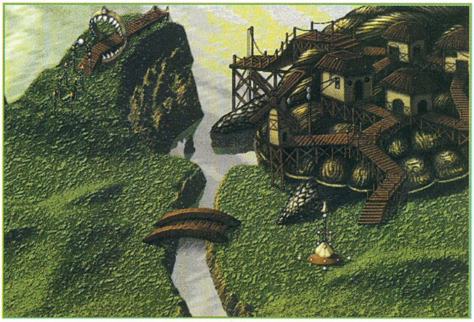
akciójátékról van szó, mely első ránézésre – a külső, hátsó nézőpont miatt – kicsit a Fade to Black-re emlékeztetett. A programnak van egy „remek" története amit most nem fogok elmesélni, de a lényeg úgyis az, hogy jöttek a gonosz idegenek, és mivel ennek igazából senki sem örült túlzottan, a mi feladatunk, hogy rábírjuk őket a távozásra (értsd: péppé kell lőni mindenkit!!!). Az egész játékban a legjobb a speciális zoom-rendszer, melynek segítségével akár még a kávéscsészét is kilőhetnénk ellenfeleink kezéből – már amennyiben kávéznának. Az egész program erre az opcióra van kihegyezve, úgyhogy annyiféle sérülést lehet okozni

a különböző szörnyeknek, hogy csak győzzük a lehetőségeket végigpróbálni. Várható megjelenés: november.

A **M.A.X. (Mechanised Assault & Exploration)** C&C szerű stratégiának készül, azzal az alapvető különbséggel, hogy míg a Command&Conquer-ben valósidejű a harc, addig a MAX-ben körökre osztott. Az emberiség megmaradt része 8 egymással szembenálló klánra oszlott, s mint az egyik ilyen klán

vezetője, a mi feladatunk a többi 7 leigázása. Több mint 50 féle földi, légi és vízi egység közül választhatjuk ki a nekünk legmegfelelőbbeket, amiket aztán tovább specializálhatunk

különböző pajzsok és fegyverek felszerelésével. A cél itt is a felfedezés és a kolonizálás, úgyhogy aki szereti ezt a stílust, az ebben a programban is



maximálisan meg fogja találni a számítását. Várható megjelenés: november.

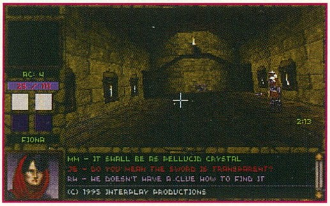
A szegényes RPG termést erősíti a Blood&Magic, egy Forgotten Realms univerzumban játszódó real-time stratégiai program. Sajnos itt sem hagyományos értelemben vett RPG-ről van szó, hiszen a Blood&Magic is inkább a Warcraft-ot idézi, mintsem mondjuk a Stonekeep-et, de legalább a TSR világ stimmel. Várható megjelenés: november.

A Dragon Dice egy létező fantasy játék hivatalos számítógépes változata. Nagyon szégyellem magam, de be kell vallanom, nem sokat konyítok a fantasy ezen műfajához, mindössze annyit tudok, hogy az eredeti játékot speciális

kockákkal játsszák. Legjobb tudomásom szerint ez is egy Magic-hez hasonló gyűjtögetős játék (oké-oké, csak a gyűjtögetés szempontjából hasonló...), csak itt kártyák helyett kockákat gyűjtenek a játékosok. A programban 112 kocka áll majd rendelkezésünkre, melyek közül 10 kifejezetten ehhez a játékhoz készült. Várható megjelenés: '97 január.

A Descent 3D engine-jét használja a Descent to Undermountain című RPG-nek kikiáltott akciójáték. A Forgotten Realms környezetben – egészen pontosan Waterdeep alatt – játszódó programban elsősorban a verekedésen lesz a hangsúly, habár a tulajdonságaink kétség kívül fejlődnek a csaták során. A 20 monszterekkel teli dungeon-ban rengeteg ismerős figurával találkozhatunk, így természetesen lesznek beholderek és drow elfek is szép számmal. Várható megjelenés: november.

Aki szereti a Star Trek sorozatot, az biztosan elmélázott már azon, hogy vajon milyen lehet a USS Enterprise parancsnokának lenni. A **Starfleet Academy-ben** pont a kapitánnyá válás rögös lépcsőfokait járhatjuk végig, megtapasztalva, hogy mivel is jár egy ilyen hajó vezetése. A Csillagflotta San Francisco-i bázisán kezdjük karrierünket mint zöldfülű kadét, és az előttünk álló 27 küldetés alatt kell bizonyítanunk rátermettségünket a kapitányi posztra. A programban az eddigi legaprólékosabban kidolgozott Enterprise szimulátor mellett az eredeti legénység jónéhány tagja – Kirk kapitány, Sulu és Chekov – is szerepet kapott. Klingonok reszkessetek... Várható megjelenés: '97 március.



SCI

Már csak egy hónapnak kell eltelnie az XS: Shield up, Fight back megjelenéséig. Az igazat megvallva, ez idáig számomra sem volt teljesen egyértelmű, hogy pontosan mi is lesz ez a program azon kívül, hogy a Doom, pontosabban időközben már a Quake babérjaira tör. Az őszi ECTS-en aztán végre egyértelművé váltak a dolgok, és kiderült, hogy miről is van szó tulajdonképpen. Nos, az XS egy „gladiátor szimulátor", ahol egyre nehezedő ellenfeleket kell legyőznünk a továbbjutáshoz, egészen a „Shild Fighter Lord" kitüntető cím elnyeréséig. A legkülönfélébb helyszíneken mérkőzhetünk a ládáktól hemzsegő raktártól elkezdve egészen a nyíltszíni megmérettetésig, és helyenként bizony igencsak szükségünk lesz a címben is szereplő, kartondoboz kinézetű pajzsra. Mint kiderült, a program igazi erőssége a 25 intelligens ellenfél szimulálásában rejlik. Minden gladiátortársunknak más és más a stratégiája, van aki például a magasból szeret gránátokat hajigálni, mások ellenben csak hátulról hajlandóak támadni. A legpofátlanabb az egészben, hogy egy bizonyos szint felett ellenfeleink ellesik taktikánkat (legalábbis azt a mozgáskombinációt, amit annak vélnek), és így nem kizárt, hogy egy idő múlva – kis túlzással – saját magunk ellen fogunk harcolni (innen a híresztelés, miszerint az XS olyan mintha a barátaink ellen játszanánk hálózat nélkül...)! Grafikailag a program természetesen nem hasonlítható a Quake-hez, de a fejlesztők ígérik, hogy a játékmenet mindenért kárpótolni fog (ja és az intro is egyike a legszebb 3D animoknak, amit valaha láttam...).

Mindenki kedvence, a jó öreg SWIV mégsem felejtődött el teljesen, hiszen hamarosan –1996 elvárásainak megfelelően – 3D-s formában újra visszaköszön a számítógépesek otthonába. Az új verzió minden elismerést megérdemel, hiszen sebessége és grafikája magasan kiemelkedő, talán nem túlzás azt mondani, hogy kategóriájában a legjobb. 18 pályán kell végiglövöldöznünk magunkat a végső győzelemig és ezalatt több, mint 30 különféle fegyverrel és védelmi berendezéssel bővíthetjük arzenálunkat. Túlzott agymunkára persze ebben a játékban sem lesz szükségünk, hiszen a cél ezúttal is lőni mindenre, ami csak feltűnik a látóterünkben. Várható megjelenés: november

A **Carmageddon** méltán pályázhat a „kiállítás legvéresebb játéka" kitüntető címre, ami azért meglehetősen érdekes, figyelembe véve azt az apróságot, hogy ez a program valójában csak egy jövőbeli autóverseny. Igaz az agresszívebb fajtából, hiszen versenytársainkat itt sem árt a különböző bevásárolt fegyverekkel még a célbaérés előtt kivégezni, de a legvéresebb momentumokat még így is a nézőknek, és az út szélén békésen legelésző teheneknek „köszönhetjük". Aki lemaradt volna egy-két „látványosabb" gázolásról, az a beépített replay üzemmóddal – választható kameraállásból – bármikor visszanézheti, ahogy a nézők kétségbeesve, feltartott karokkal szaladnak közeledő autónk elől, majd néhány másodperccel később átalakulnak piros masszává... Hát nem is tudom, biztos van olyan aki ezt élvezi, de én személy szerint nem tartozom ezek közé... Pedig mint autóverseny, lehet, hogy nem is lenne olyan rossz a program... Várható megjelenés: 97 tavasz

NOVALOGIC

E sorok olvasásának pillanatában a szimulátorok megszállottjai elméletileg már javában repkedhetnek az F-22 Lighting II-vel, de ennek ellenére is úgy gondoltam, nem árt pár szóban megemlíteni ezt a valóban lenyűgöző játékot. Nehéz megállapítani, hogy az F-22, avagy a EF2000 a szebb grafikailag – a játszhatóságról pedig pláne nem tudok nyilatkozni – de aki szereti a műfajt, annak ezt a programot nem szabad kihagynia. Négy eltérő tereptípus felett kábé 30 küldetést kell teljesítenünk ahhoz, hogy a storyline végére érjünk, de a mission builder még ezek után is hosszú időre elfoglaltságot kínál. 3 különböző felbontásban játszhatjuk a programot, ami annál is inkább fontos szempont, mivel maximális részletesség mellett bizony elkel egy P166-os (de ha kicsit erősebb a processzorunk, az sem baj...). A grafika szerencsére kárpótol mindenért, úgyhogy érdemes gyűjtögetni!

Amerikában úgy tűnik felsőbb szinteken is komolyan veszik a játékfejlesztéseket, hiszen a US Air Force még azt is megengedte a Novalogic néhány programozójának, hogy repülés közben próbálhassák ki a RAH-66 – Comanche – egyik prototípusát. Az eredmény nem is maradt el, a Comanche 3 ugyanis – ha egyáltalán lehet ilyet mondani – még „brutálisabban" néz ki, mint az F-22 Lighting II. A pilótafülke, a műszerek és a repülési tulajdonságok a lehetőségekhez képest maximálisan megfelelnek az eredetinek, de a program ettől még egyaránt játszható lesz „amatőrök" és profik számára. Talán még emlékszünk rá, hogy anno a Comanche volt az első olyan program, mely csak 8Mb RAM-mal volt hajlandó elindulni. Nos, változnak az idők, és így a Comanche 3-nak már 16Mb a minimum...

Az Armored Fist 2 csak kora tavasszal várható, de a program már a mostani félkész állapotban is magasan ver minden eddigi tankszimulátort. Ugyancsak 16 MB RAM a minimum követelmény, és a processzorigény terén is igen magasan van a mérce. A Voxel Space 2 jóvoltából elfelejthetjük az eredeti Armored Fist-ben megszokott öklömnyi pixeleket, a különböző járművek grafikája pedig olyan, mintha fényképeket nézegetnénk. A fejlesztők nagyon ügyeltek a részletekre, így például egy hirtelen fékezésnél a közel 70 tonnás Abrams-nek előrebillen az ágyúcsöve. A lánctalpak Dolby sztereoban nyikorognak, és akkor még nem is említettem a lövedékek becsapódásának hangját...

SIERRA

Ki hitte volna, hogy a világszerte eladott több, mint 1 millió példány alapján pont a Phantasmagoria lesz a Sierra legsikeresebb játéka 1995-ben. Ilyen körülmények között persze nem véletlen, hogy idén karácsonyra elkészül az új

epizód „Phantasmagoria 2 – A Puzzle of Flesh" címen. A hagyományoknak megfelelően ez a rész is hemzsegni fog horror és egyéb felnőtteknek szóló jelenetektől, bár az ECTS-en látottak alapján az eredeti Phantasmagoria esti mese volt ehhez képest. Eredetileg pszicho-thriller-nek kiáltották ki a játékot, de szerintem kőkemény horror lesz a dologból! Nem szeretnék nagy szavakat használni, de ez a program tényleg csak az erősebb idegzetűeknek ajánlott (persze az is lehet, hogy csak nekem volt szerencsém kifogni a leghúzósabb jeleneteket...)!

Kicsit barátságosabb vizekre evezve, novemberre készül el a szerepjátékosok kedvenceként nyilvántartott Betrayal at Krondor folytatása, a

Betrayal at Antara. Grafikailag igen látványos a fejlődés, és ez nem csupán az SVGA felbontásnak köszönhető. A program struktúrája – és a harcrendszer – szerencsére nem sokat változott, bár a kerettörténetnek és a környező világnak semmi köze az első részben megismertekhez. Érdekes újítás, hogy mágusaink tanulhatnak az ellenük felvonultatott varázslatokból.

A Birthright stratégia és szerepjáték érdekes keveréke lesz (legalábbis nekem ezt mondták), bár azt nem tudnám megmondani, hogy érdemileg melyik irányba billen el a mérleg. Nagyon úgy tűnt, hogy mindenki kedvére választhat, hogy hőseinek irányításával vagy inkább az ország kormányzásával törődik. Hasonlóképpen irányíthatunk kis party-kat és hatalmas seregeket körökre osztott vagy éppen real-time ütközetekben. Az egészet csak tetézi, hogy többjátékos üzemmódra is lehetőségünk van, úgyhogy az igazat megvallva nem fogtam

teljesen, hogy ez most milyen játék is valójában...? Várható megjelenés: december

A Sierra éppen aktuális kedvence minden kétséget kizáróan az ugyancsak decemberben megjelenő RAMA (még egy fergeteges party-t is rendeztek a tiszteletére az ECTS ideje alatt London egyik legelőkelőbb klubjában, az Emporium-ban). A Rama elnevezés egy Amerikában nagy népszerűségnek örvendő sci-fi sorozatból származik, melyet egyébként Arthur C. Clark álmodott meg, és jelenleg is 18 különböző nyelven játsszák a világ különböző országaiban. A történet lényege, hogy a Naprendszerbe egy hatalmas űrhajó érkezik, melynek a földiek a RAMA nevet adják. A hajó nem reagál semmiféle jelzésre, így egy különlegesen kiképzett alakulatot küldenek a fedélzetére. Itt jövünk be mi a képbe, mint a spec. alakulat egyik tagja, a feladatunk pedig a hatalmas űrhajó felderítése.

November végén Larry újfent megpróbálkozik a feleségszerzés (számára) nehézkes feladatával, ezúttal egy hatalmas óceánjáró hajó fedélzetén. A látottak alapján Al Lowe a hetedik részben is hozza a formáját, úgyhogy rekeszizmaink ismét komoly veszélybe kerültek!

Az Indycar Racing 2 példájára készül a Nascar Racing 2. Szebbek az autók és a pályák, valamint a pilótákat is megcsodálhatjuk egy látványos adatlapon (az Indycar 2-be ezt az opciót valószínűleg nem merték beletenni, hiszen olyan sűrűn változnak a nevek, hogy csak győzze követni az ember...). A teljes 96-os szezon bekerült a programba és megfelelő processzorral tényleg lehet élvezni a 700 lóerős masinák sebességét. A program várhatóan még karácsony előtt a boltokban lesz.

A Lords of the Realm is a Sierra jobb alkotási közé tartozott, és remélhetőleg a második rész is hasonló sikereknek néz elébe. A grafika és a hangulat tökéletes, a valósidejű harcrendszer (gondoljunk csak egy várostromra...) pedig egyenesen lenyűgöző. Azok közé a stratégiai programok közé tartozik, ahol a látvány is a fontosabb szempontok között szerepel, és így a kevésbé stratégiai beállítottságú játékosokat is képes hosszú órákra a képernyő elé láncolni!

A másik komoly figyelmet érdemlő stratégia az októberben megjelenő MissionForce: Cyberstorm. A Metal Tech univerzumban játszódó programban óriási robotokat kell győzelemre segítenünk oly módon, hogy mindig maradjon elegendő erőforrásunk a következő összecsapásra is. A harcok irányítása mellett tehát egy készletgazdálkodási rész is bekerült a programba, úgyhogy nagyon oda kell figyelni, hogy mikor, mit, és mivel támadunk!

Egy picit a távolabbi jövőbe tekintve februárra várható a Red Baron 2, és áprilisra a Sierra Pro Pilot. Ez utóbbi program – kis túlzással – a Flight Simulator megfelelője lesz a Sierrá-nál. Mindkét program DirectX támogatással, kizárólag Windows 95 alá fog elkészülni.

WARNER INTERACTIVE

Ha jól emlékszem, tavaly ősszel harangoztuk be először a Star Control 3-at, mint karácsonyra megjelenő újdonságot. Nos, időközben eltelt egy év, és igaz ugyan, hogy a fejlesztőknek a kiadási dátumból mindössze a karácsonyt sikerült eltalálniuk, a lényeg az, hogy hamarosan végre kipróbálhatjuk a programot. Kalandjaink során 24 idegen fajjal kerülhetünk kapcsolatba, ezek legtöbbje ellenséges, de azért akad néhány barátságos is. A harcrendszeren szerencsére nem sokat változtattak a fejlesztők, legfeljebb a felvonultatott hajók arzenálja nőtt meg lényegesen. Ha jól láttam, egy egészen fejlett kolonizálgatós rész is bekerült a programba, úgyhogy minden körülmény adott egy jó stratégiai/akció programhoz.

Nem szabad megfeledkeznünk a Deadlock: Planetary Coquest-ről sem, ha már egyszer a stratégiai programoknál tartunk. Nem mintha túl sok újat tudnék mondani erről a játékról azon kívül, hogy gyönyörű 3D izometrikus SVGA grafikája van, és hogy elsődleges feladatunk itt is az „űrbéli terjeszkedés". Külön érdemes megemlíteni, hogy ellentétben más hasonló játékokkal, itt nem szükséges mindenkit az utolsó szálig kiirtani a végső győzelem eléréséhez, elég ugyanis, ha gazdaságilag jelentős fölénybe kerülünk, vagy esetleg ha magasan fejlett a meggyőzőkészségünk... Várható megjelenés: november

Nagyon úgy fest, hogy időrendi sorrendben elsőként az Assassin 2015-tel fogunk találkozni a boltokban. Ez a program lényegében egy Windows 95 alá íródott lövöldözős játék, habár a press anyagok mindenféle storyline-ról is regélnek valamit, melynek aztán többféle befejezése létezhet. A főhős Jack Butcher (milyen találó név...) egy profi bérgyilkos, kinek feladata egy hatalmas ipari cég vezetőjének a meggyilkolása. Az akció azonban balul üt ki és így Jack-nek is menekülnie kell, amit a rengeteg szuperintelligens őrrobot persze nem néz jó szemmel. Nagyon úgy tűnik, hogy Jack-et jó alaposan felültették, de hogy ki és miért, az természetesen titok! Várható megjelenés: november

A Warner Interactive újdonságai közül egyértelműen az Y.P.A. nevezetű csoda volt rám a legnagyobb hatással. Kicsit olyan ez a játék, mintha a Z-t játszanánk térben robotok helyett repülőgépekkel és tankokkal, hiszen alapvetően ebben a programban is a területfoglalás a lényeg, csak éppen egészen más nézőpontból. A kiállított verzió még meglehetősen kezdeti stádiumban volt, így az erőforrás-management egyelőre nem szerepelt a működő dolgok között, következésképpen nem is tudok róla nyilatkozni. Nagyon tetszett, hogy bármikor átvehettük bármelyik teremtményünk irányítását, és így a program azonnal átlényegült tank vagy repülőgép szimulátorrá. Az SVGA grafika egyébként még egy gyengébb gépen is meglehetősen gyors volt, úgyhogy szerintem jövő tavaszra ebből az ötletből egy egészen kellemes játék fog kikerekedni.

A M.I.A. és az International MotoX nem szerepelt az ECTS-en kiállított játékok között, de ennek ellenére nem kizárt, hogy még az idén megjelennek. Hasonló a helyzet a tavasszal bemutatott Safecracker-rel is, melynek tervezett kiadási dátuma karácsony.

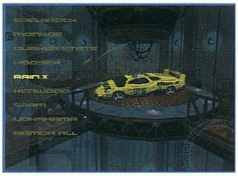
VIRGIN INTERACTIVE

A Virgin idén mint „Virgin Brotherhood" képviseltette magát az ECTS-en, és így a középkori kolostor mintájára épített stand mellett még a csinos hostess lányok is hosszú fekete csuklyában fogadták a látogatókat. Mindezek ellenére az igazi szenzációt a felvonultatott igen jó programok jelentették, amelyekben szerencsére – a Virgin jó szokásához híven – ezúttal sem volt hiány. Az érdeklődők legnagyobb része természetesen a Red Alert és a Lands of Lore 2 körül csoportosult, de e két, misztikus magasságokba emelkedett csodán kívül is volt bőven látnivaló. Itt van mindjárt a Screamer 2, mely szerény véleményem szerint veri a Sega Rally-t. Korábbi kijelentéseimmel ellentétben a program igen jól szimulálja a nagy sebességgel száguldozó, csúszkáló autók mozgását, és az irányítás is tökéletes (legalábbis gombokkal). SVGA felbontásban nem láttam mozgás közben a játékot, de akinek a Screamer jól futott, annak a második résszel sem lesz problémája. Hat, embert és autót egyaránt megdolgoztató pályán versenyezhetünk a gép, az idő, vagy barátaink ellen – ketten akár osztott képernyőn is! Arcade beállítás mellett játszhatunk bajnokságot is, sőt, bizonyos mértékig még autónkat is babrálhatjuk. Várható megjelenés: 1996 november 20

A sokat emlegetett Elder Scrolls: Daggerfall is elkészül szép lassan, így a szerepjátékosok nekikészülődhetnek egy jó hosszú kalandnak. Mert hogy hosszú lesz, az szinte biztos, hiszen egy egész világot kell felfedeznünk annak összes lakójával és kultúrájával együtt. A hagyományos RPG-ktől eltérően itt több száz NPC-vel találkozhatunk, és bizony játékos legyen a talpán, aki a rengeteg mellékküldetés és mellékszereplő között felleli a fontosabb dolgokat. Az Arena-hoz hasonlóan a játékban változnak az időjárási viszonyok és minden szereplő éli a maga életét. A program csak VGA-ban hajlandó működni, ami magában még nem is lenne probléma, de az viszont már annál inkább, hogy még így is egy bika

Pentium kell a megfelelő sebesség eléréséhez. Ez azonban még változhat, hiszen a megjelenést csak októberre tervezik.

Az Xngine legújabb verziójának felhasználásával készül a Future Shock folytatásaként kikiáltott **Skynet**. Az SVGA felbontás mellett a legnagyobb újítás kétség kívül a multiplayer opció. Ha kedvünk tartja akár egy Terminátor „bőrébe" is belebújhatunk, ráadásul a jeep-ek és HK-k felhasználásával igazán érdekessé tehetünk egy romok és roncsok közötti bújócskát. Normál (egy játékos) üzemmódban egy teljesen új történetet küzdhetünk végig, melyben egy speciális atomfegyver nyomát kutatva akár egy tengeralattjáró fedélzetére is elvetődhetünk. A kábé 10 új fegyver (összesen 17) és a tucatnyi új ellenségfajta valószínűleg jó időre le fogja kötni a Terminátor univerzum rajongóit. Várható megjelenés: november



Habár meglehetősen régóta készül már az Xcar, sok mindent mégsem lehet tudni róla. Ez a program is az Xngine-re támaszkodik, és nem titkoltan a Need for Speed babérjaira pályázik. 16 autó közül választhatunk, tuningolhatjuk őket, no és persze különböző pályákon száguldozhatunk velük. Ennyi. Legalábbis egyelőre...

A sportszimulációk szerelmeseinek is tartogat két meglepetést a Virgin. Az egyik a 4-4-2 Soccer, a másik pedig az **NHL Powerplay 96**. Az előbbi egy meglehetősen komoly menedzserréssel összekötött fociprogram, az utóbbi pedig – nevéből adódóan is – ugyanez hokiban. Mindkét programban van egyfajta 3D stadion, azaz mindent lehet majd mindenféle szögből nézni. Grafikailag a hoki tűnt meggyőzőbbnek, de mivel egyik játékot sem próbáltam, korai lenne még véleményt mondani róluk. Várható megjelenés: november

A Toonstruck egyike volt a kiállítás legszellemesebb, legjópofább kalandjátékainak, így mindenképpen kiemelt figyelmet érdemel. A történet szerint Drew Blanc, az elismert rajzfilmanimátor egy véletlen baleset folytán bekerül egy saját teremtményei által benépesített világba... Az ötlet szerintem óriási, leginkább talán „inverz Roger Rabbit"-nek nevezhetnénk az egészet. A háttér rajzolt, a Drew Blanc-t alakító Christopher Lloyd (Vissza a jövőbe) azonban digitalizált. Várható megjelenés: 1996 november 20

Nem csalás, nem ámítás: Jön a **Monkey Island 3**! Ez utóbbi mondatot lehet, hogy csupa nagybetűvel kellett volna írnom, hiszen minden valamirevaló számítógépes megremeg egy ilyen hír hallatán. Az egész program olyan, mint egy rajzfilm, de maga a játék megmarad a jól bevált Take, Open, Use stb. sémánál. Hivatalos kiadási dátum egyelőre nincs, de legjobb esetben is csak valamikor jövő tavasszal, vagy inkább jövő nyáron várható.

A **Jedi Knights** – és az Outlaws – érkezése is csak jövő tavasszal esedékes, de annyit mindenesetre már most is lehet tudni, hogy hősünk a fénykard mellett az Erőt is segítségül hívhatja a Sötét Oldal legyőzéséhez.

Jó hír, hogy az **Xwing vs. Tie Fighter** fejlesztési munkálatai felgyorsított ütemben folynak, így az előzetes tervek szerint november végén, december elején a boltokba kerül a játék. Rossz hír, hogy az ajánlott processzor P166 (ugye nem kell részleteznem, hogy miért???). Nem szabad azonban elveszíteni minden reményünket, nem kizárt ugyanis – habár határozott ígéretet nem kaptam rá -, hogy lesz DOS-os verzió is (azt már csak halkan teszem hozzá, hogy a fejlesztők szerint ebben az esetben az ajánlott konfig P90 lenne...)!

A végére maradt az igazi meglepetés, van ugyanis valami a tarsolyunkban, egy olyan program, mely hivatalosan nem szerepelt a kiállított újdonságok között. Ez az a játék, amiről mindenki csak suttogott, de biztosat senki sem

tudott! A Rebellion-ról van szó, a LucasArts első stratégiai programjáról, mely természetesen a Star Wars univerzumban játszódik. Lesz benne egy adag űrstratégia és persze a C&C szerű felszíni összecsapások sem maradhatnak ki belőle. Nos, kábé ennyit lehetett hallani a játékról, nekünk azonban van

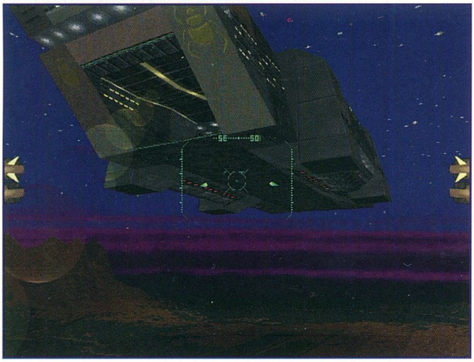
néhány exkluzív képünk is, egyenest a LucasArts-tól, Magyarországon először, kifejezetten a PC GURU olvasói számára...

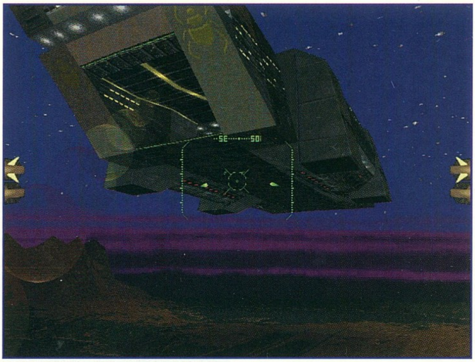
GREMLIN INTERACTIVE

Karácsonyra a Gremlin Interactive-nál is beérnek a májusban beígért újdonságok. A legnagyobb durranás kétség kívül a Realms of the Haunted lesz, legjobb tudomásom szerint a cég eddigi első RPG-je. Nem lehet azt mondani, hogy a Gremlin-nél nagyon elapróznák a dolgot, hiszen rögtön egy sok CD-s

RPG-vel indítanak, melyben több mint 90 percnyi, speciális technikával összetömörített video adja meg az alaphangot. A program egy démonoktól nyüzsgő vidéki házban játszódik, ahová hősünk – Adam Randall – apja halálának titokzatos körülményeit vizsgálva jutott el, s mivel jó kalandjátékoshoz méltóan egyből beleült-megnyomta-felpróbálta amit nem kellett volna, máris küzdhet az életéért.

A másik figyelemreméltó alkotás a Sandwarrior, egy ízig-vérig akcióelemekre épülő űrszimulátor. Lehet persze, hogy nem is „űrszimulátort" kellett volna írnom, hiszen a játék egy sivatagos bolygó felszínének közelében játszódik, de a különböző járműveket és épületeket elnézve valószínűleg mégsem járok messze az igazságtól. Két nagy klán küzd a bolygó feletti egyeduralom megszerzéséért, és a játékos is egyike az újonnan kiképzett, zöldfülű pilótáknak. A későbbiekben persze egyre magasabbra emelkedhetünk a ranglétrán, és a 30 egynéhány





küldetés végére már igazi „HERO"-k lehetünk. Különösen tetszett, hogy egy-egy ellenséges épület lerombolása közvetlen kihatással volt a játékmenetre, azaz például a radartorony elpusztítása után a közelben tartózkodó vadászok egy darabig csak akkor támadtak rám, ha a látóterükbe kerültem! Az SVGA grafika igen lenyűgöző, kíváncsi leszek mi kell majd hozzá...

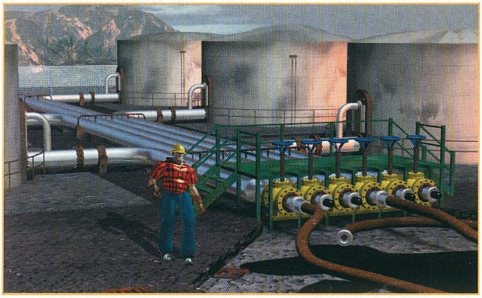
Hasonló technikával és körítéssel készül a HardWar is, bár míg a Sandwarrior fix történettel rendelkezik, itt teljesen tőlünk függ, hogy mit csinálunk. Küldetéseket vállalhatunk el, fejleszthetjük a hajónkat, mindezt a végső cél érdekében, hogy legyen elég pénzünk a bolygó elhagyására. Hírnevünk növekszik, és így egyre keményebb és jobban fizető munkákat kaphatunk. Nem kizárt a kalózkodás sem, csak aztán nem árt odafigyelni a rendőrségre is...

A stratégák sem maradhatnak ki a Gremlin által felvonultatott kínálatból, nekik készül a Fragile Allegiance, a néhai amigás K240 PC-s változata. A Tetra Corp.-nel kötött szerződés alapján sikerült „franchise-olnunk" egy aszteroidát, ahol bányászhatunk, kolonizálhatunk, és – reményeink szerint – gazdagodhatunk. Az élet persze sohasem olyan egyszerű, mint ahogy azt szeretnénk, így kedvenc aszteroidánk környékén is egyre másra tűnnek fel idegen fajok meglehetősen agresszív képviselői. A „jóságos" Tetra Corp. ezzel persze csöppet sem törődik, neki csak a kialkudott jussa kell, így aztán egymagunkban kell a problémát megoldanunk. A feladat adott...

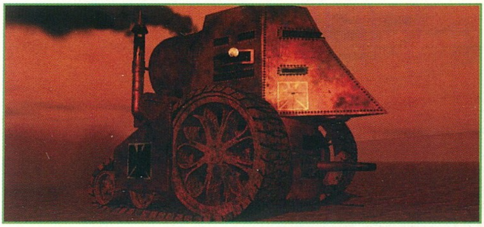
OCEAN

Valamikor a nyáron jelent meg a Super EF2000, mely tulajdonképpen az eredeti EF 2000 Windows 95-ös változata volt, és nemsokára megjelenik a TACTCOM (Tactical Communication) fedőnevet viselő kiegészítő lemez is, elsősorban a multiplayer lehetőségek kiegészítésére. A Tactcom segítségével akár

soros porton keresztül is játszhatjuk majd a programot (nem beszélve a 8 személyes IPX támogatásról), és az egyéb apró újítások mellett néhány új kameraállással is bővült a lehetséges nézetek száma. A DID következő munkája egyébként a TFX: F-22, a cég első, kizárólag Windows 95 alá készülő szimulátora lesz.



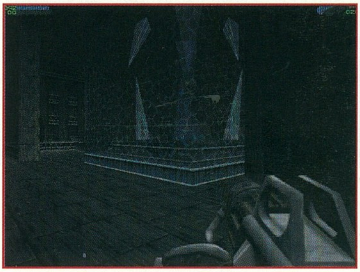
A Guts'n'Garters in DNA Danger szinte megszólalásig a Time Commandóra emlékeztetett, habár itt azért közel sem annyira a verekedésen van a hangsúly, mint az Electronic Arts játékában. Feladatunk a két speciális ügynök egyikével (Guts-al vagy Garters-al) megfékezni a gonosz Wort admirálist, ki mindenféle – a



világra nézve rendkívül veszélyes – elvetemült genetikai kísérletet folytat jól őrzött titkos kutatóbázisán. Több mint 200 gyönyörű SVGA helyszín vár felfedezésre, és

szerencsére ebben a játékban az agyunkat is kell majd használnunk, nem csak a puskánkat!

Egy olyan utópisztikus jövőben játszódik a Dreadnought, ahol az elektromosságot ugyan még nem fedezték fel, de Leonardo Da Vinchi jóvoltából már elég régóta tudnak repülni az emberek. A Mars egy része Anglia gyarmatának számít, a fennmaradó rész azonban – egy állandó konfliktushelyzetet teremtve – száműzött európai nemesek (más néven a Bárók) kezében van. Hatalmas, város méretű hadihajók lebegnek az égen, gyomrukban tucatnyi furcsa formájú vadászgéppel. A játékos is egy ilyen hajón teljesít szolgálatot kezdetben mint mezei pilóta, a későbbiekben pedig akár mint



parancsnok. Alapvetően egy futurisztikus repülőgép szimulátorról van szó nem kevés Wing Commander beütéssel, ahol a végső cél a Mars „felszabadítása". A kerettörténet 7 fejezetre van felosztva, melyek mindig annak megfelelően alakulnak, hogy a játékos miképpen teljesített az adott fejezetben. Gondolom azt már le sem kell írnom, hogy az egyes fejezetek és küldetések között természetesen mozizhatunk...

Érdekes módon az Ocean eddig még egyetlen Doom klónt sem adott ki, így éppen itt volt az ideje, hogy bepótolja ezt a lemaradását. A legjobb szó, amivel jellemezni lehetne a Dawn of Darkness-t a jópofa, már amennyiben lehet ezt a kifejezést egy ilyen jellegű játékra használni. A program ugyan sem a Duke-kal, sem pedig a Quake-kel nem veheti fel a versenyt, de a látottak alapján azért érdemes rászánni pár órát.

Flying Corps
Avagy a repülő cirkusz

A Flying Corps elnevezés nem ismeretlen a PC GURU rendszeres olvasói számára, hiszen több ECTS riportban is beszámoltunk már az Empire és a Rowan közös alkotásáról. Másfél év fejlesztőmunka eredményeként a program szép lassan elkészült, de arra valószínűleg álmunkban sem gondoltunk volna, hogy micsoda fantasztikus szimulátor születik a Rowan nagyra törő tervéből...

REALITÁS AVAGY VALÓSÁG

A szemet gyönyörködtető grafika kétség kívül a Flying Corps egyik leglátványosabb jellemzője, és habár a repülőgépek valamint az egyéb tereptárgyak is fantasztikusan néznek ki, az előbb használt jelző mégis inkább az „ultra realisztikus" földfelszínre vonatkozik. Az elmúlt hónapokban sokszor írtam már különböző szimulátor ismertetőkben, hogy „a fejlesztők mindent az eredeti felszín alapján készítettek", de ez idáig még nem láttam semmit, ami a Flying Corps közelébe érhetne! Akinek már volt szerencséje repülni, az tökéletesen tisztában van vele, hogy mégis hogy néz ki a földfelszín felülről. A különböző utak, szántóföldek, folyók tiszta időben tökéletesen kivehetőek még igen nagy magasságból is, és bizony egy első világháborús pilótának nem is állt a rendelkezésére más a navigáláshoz, mint egy térdére erősített térkép a táj legfontosabb jellemzőivel. Pontosan így van ez a Flying Corps-ban is, azaz nincs on-line térkép, úgyhogy az eligazítást is csak valahogy így fogjuk megkapni: „kövesd a Somme mentén futó utat, majd a második kereszteződésnél fordulj jobbra...".

Az egészben az a leghihetetlenebb, hogy a program grafikája mindezt tényleg lehetővé teszi! A Rowan csapat néhány tagja több hetet töltött Franciaországban fényképezgetéssel, és az így készült felvételeket vetették össze eredeti háborús légifelvételekkel. A táj persze

A NÉGY HADJÁRAT

A Flying Corps-ban négy hadjáratot küzdhetünk végig, kettőt Antant, kettőt pedig a Központi Hatalmak oldalról. Mind a négy hadjárat a háború egy-egy meghatározó eseményét dolgozza fel, és általános igazság, hogy szakaszparancsnokként szinte mindenben döntési szabadságot élvezünk (addig azonban csak parancsokat teljesítünk).

1. THE FLYING CIRCUS, 1918

A Vörös Báró megérdemelt szabadságát tölti Berlinben, miután egy hónap alatt – mely a későbbiekben mint „Véres Április" vált ismertté – 21 gépet lőtt le. Ideiglenesen a Báró öccsét, Lothar von Richtofen-t nevezik ki a Jasta (szakasz) parancsnokának, a mi feladatunk pedig az ő személyében megpróbálni a bátyánk által felállított rekord megdöntését. A valóságban ez alatt az egy hónap alatt Lothar súlyosan megsebesült az angolok egyik legnagyobb ászával, Albert Ball-lal folytatott összecsapása során (Ball nem élte túl a találkozást...).

2. HAT IN THE RING, 1918

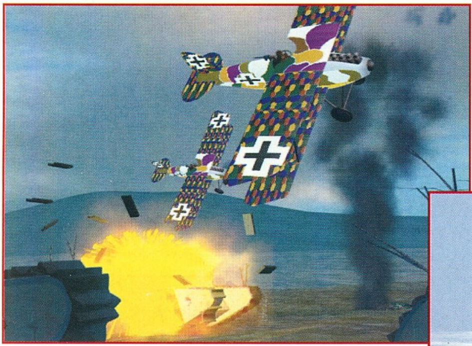
A háború utolsó pillanatait Eddie Rickenbacker, a híres amerikai ász szerepében élhetjük végig. Rickenbacker pár küldetés után megkapta első szakaszát, és alig pár hónap alatt rekordmennyiségű ellenséges gépet lőtt le. Hasonlóan az első hadjárathoz, Eddie szerepében feladatunk, hogy megdöntsük az általa felállított rekordokat...

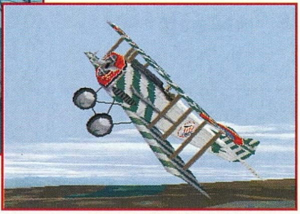
3. THE BATTLE OF CAMBRAI, 1917

A Cambrai csatát a történetírók mint az „első tankok által vezetett csata" jegyezték fel, és habár kezdetben az angolok elég meghatározó előnyre tettek szert (helyenként 8 (!) kilométerre is bevonultak a német vonalak mögé), pár hét alatt – több komoly szervezési hiba miatt – ez a támadás is elakadt. A játékos elsődleges feladata egy német szakasz parancsnokaként Cambrai védelme, pontosabban az angol előrenyomulás megállítása.

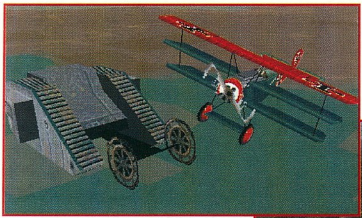
4. THE SPRING OFFENSIVE, 1918

Az Antant 1918 februárjában hatalmas erejű támadást indított a Központi Hatalmak egységei ellen. A játékos frissen végzett angol pilótaként kerül a frontra, feladata kezdetben a gyakorló küldetések teljesítése, majd a későbbiekben az összecsapások légitámogatása. A hadjárat előrehaladtával folyamatosan léphetünk előre a ranglétrán, és mire a németek végképp megállítják (ha megállítják..?) a Szövetséges előrenyomulást, pilótánknak már akár saját szakasza is lehet...





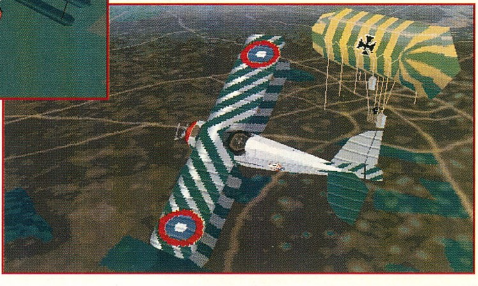
sokat változott az elmúlt több, mint 80 év alatt, így például a Cambrai csata ideje alatt stratégiai fontosságú Bourlon-i erdőségből mostanra alig maradt valami. A fejlesztők megpróbáltak mindent a lehető legpontosabban reprodukálni, és így néhány olyan épület is bekerült a programba, melyeknek sikerült túlélnie a háborút (ezek közül is a legérdekesebb a Vörös Báró egykori



szálláshelyeként nyilvántartott kastély...).

Akárcsak az első világháborúban, a Flying Corps-ban is meghatározó szerephez jutott az időjárás. Helyenként túl sok a felhő, helyenként túl kevés, néha túl magasan van, néha túl alacsonyan. Mind-mind olyan szempont, amit bevetéseink tervezésénél igencsak figyelembe kell majd vennünk!

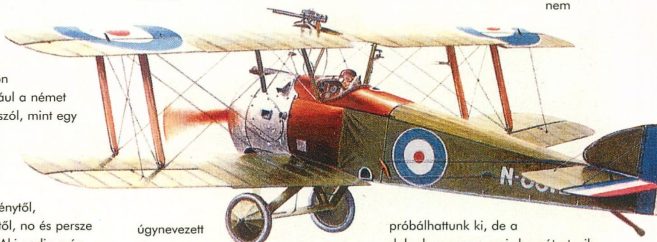
A látvány mellett természetesen a hanghatásokra is nagyon odafigyeltek a fejlesztők. Miután eltalálták gépünket, több mint 20 féle lövedék becsapódási-hangot hallhatunk, így a tapasztalt pilóták idővel akár már ennek alapján is eldönthetik, hogy mekkora a baj. Hasonlóképpen a különböző típusú géppuskák különböző hangokon kerregnek, így például a német Spandau máshogy szól, mint egy angol gyártmányú Vicker. A motor is a legváltozatosabb dolgokat tudja produkálni teljesítménytől, sebességtől, helyzettől, no és persze állapottól függően. Aki pedig még ennél is többet akar, annak ajánlom a szárnyak recsegését...



A FORRADALMIAN ÚJ REPÜLÉSI MODELL

Az első világháborús vadászgépek meglehetősen „labilis" természetűek voltak, úgyhogy gyakorlatlan kezekben igen sokszor váltak már úgyszólván „maguktól" is földbe fúródott roncshalmazzá.

A Sopwith Camel (lásd lejebb) egyedi jellegzetessége volt például, hogy míg jobbra dőlésben egyszerűen verhetetlen volt, a kormány hirtelen balra mozdítása gyakran végződött kivédhetetlen, halálos kimenetelű dugóhúzóban. A jelenség oka legnagyobb részt a Camel



úgynevezett „Rotary Engine"-jében keresendő, mely speciális felépítése miatt az egyik irányba – mondjuk így – „elhúzta" a gépet. A Rotary Engine belsejében a cilinderek is forogtak a propellerrel együtt, és így az egész olyan volt, mint egy hatalmas giroszkóp. A Camel ezen tulajdonsága sokak szerint több Szövetséges pilóta halálát okozta, mint ahányat a németek lőttek le (az első világháború pilótaáldozatainak legnagyobb százaléka a kiképzését sem élte túl...), ugyanakkor viszont a nevéhez fűződő majdnem 1300 légi győzelem a háború legsikeresebb repülőgépévé tette.

A Sopwith Camel mellett persze az összes többi korabeli gépnek is volt valamilyen saját „hóbortja", az eddig megjelent első világháborús programok azonban még csak kísérletet sem tettek ezeknek a különleges repülési tulajdonságoknak a szimulálására. A Rowan fejlesztőgárdája – szakítva a hagyományokkal – a Flying Corps-ban berepülhető összes gép mozgását egy teljesen egyedi, hihetetlenül realisztikus repülési modell alapján készítette el. Az új ötlet lényege, hogy míg más programok a repülőgépet egyetlen összefüggő tárgyként kezelik, addig a Flying Corps külön számolja az egyes szárnyakra ható erőhatásokat. Ez a megoldás lehetővé tesz majd néhány olyan manővert, amit eddig soha nem próbálhattunk ki, de a dologhoz persze az is hozzátartozik, hogy ezáltal gyakran kerülhetünk majd olyan kritikus szituációkba, amelyektől eddig nem kellett tartanunk...

A Flying Corps-ról még több oldalnyit tudnék mesélni, de mivel ebben a számban erre nincs lehetőségem, remélem, hogy ennyi is elegendő volt a szimulátor rajongók étvágyának felcsigázására. A program persze igencsak gépigényes (legalábbis SVGA-ban), de a felsorakoztatott tulajdonságok szerintem még a legharciasabb ellenállókat is meghátrálásra késztetik. A játék két CD-n érkezik (az iszonyú mennyiségű terepinformáció miatt) előreláthatólag november végén.

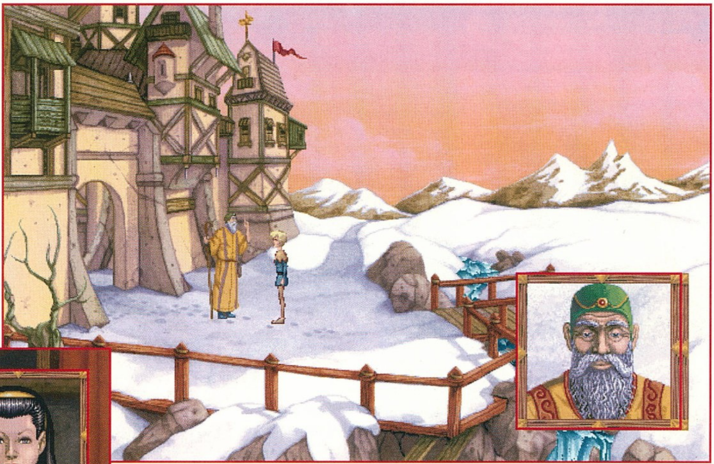
Del

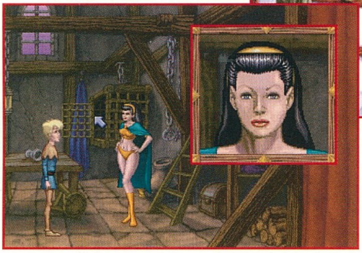
Fable

Tündérmese nagyfelbontásban

A TELSTAR cég neve nem igazán mond sokat a kalandjáték rajongóknak. Igazából nem is tudnék mondani egy olyan programot sem, amelyik nagyobb port kavart volna fel. Most azonban előrukkoltak valami olyasmivel, ami még a legkényesebb kalandrajongókat is kielégíti. Igen egy vadonatúj adventure játékról van szó. Már elég régóta dolgoznak a játékon és ez idáig csak képeket láthattunk belőle. Most azonban érkezett egy beta verzió, amelyik már sokkal többet elárul az egész project-ről.

A Fable egy fantasy kalandjáték, amely leginkább a csodálatos grafikájával tűnik ki a többiek közül. Szinte már természetes, hogy SVGA a grafika, szerintem VGA-ban már nem is fognak több hasonló jellegű kalandot csinálni. Ez nem is olyan nagy baj, elvégre már lassan 1997-et írunk. A Fable gépigény terén is teljesen rendben van. Még jó, hogy a készítők gondoltak azokra, akik nem rendelkeznek Pentiumos erőművekkel. Egy 486DX-50-en, 8MB RAM-mal már vígan fut. Ez azért nem semmi mostanában, főleg ha figyelembe vesszük a nagyfelbontást. Egy négyszeres sebességű CD azért ajánlott, mivel elég sok mindent tölt a program a korongról és az igencsak megnöveli a várakozási időt.



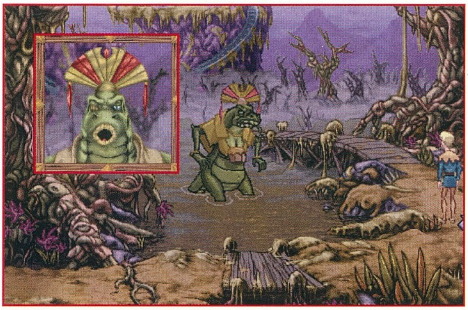


Persze ez csak a DOS verzióra vonatkozik, a Windows paraméterekről nem tudok nyilatkozni. A játék kerettörténete első hallásra nem tűnik valami eredetinek, de attól még lehet egészen jó. Kár, hogy nem adtak bele egy kis többletet, hiszen manapság nem igazán lehet eladni egy olyan kalandjátékot, amelyik csak sablonos történettel rendelkezik. Nézzük tehát miről is szól a program!

Valamikor az idők kezdetén a Balkhane bolygót bölcs lények irányították. Minden nagyon szép és jó volt, míg egy sötét téli éjszakán négy összeesküvő próbálta meg elragadni tőlük a hatalmat. Persze az uralkodók nem adták könnyen magukat, szörnyű csatában legyőzték a trónbitorlókat. A pusztító mágikus csatában azonban ez az elragadó bolygó örökre megváltozott. Négy kontinensre szakadt szét a pusztító földrengések következtében. A lázadókat elfogták és büntetésük örökös száműzetés lett. Külsejük teljesen átalakult, ronda szörnyek lettek az egykor délceg emberekből.

A hatalmuk megőrzéséhez, azonban segítséget kaptak a győzőktől. Koreez kapta a Smaragdot, amely a termékenységet és a természet erejét képviseli. Szegény bűnöst egy Jég Démon testébe zárták és a messzi fagyos északra száműzték. Angornak jutott a Gyémánt, s ezáltal a szelek irányítója lett. Egy nyálkás Kígyódémon testében uralkodik a Ködök Földjén.

Vivern, az egykor gyönyörű hajadon is meglakolt a bűneiért. Az ő őrzésére bízták a Zafírt, amelyből maga az Élet fakad. Ő lett a szörnyű Medúza, aki rettegésben tartja a



messzi Mocsarak környékén lakókat. Utolsóként kell megemlíteni Chax-ot, akit hajdanán a kor leghíresebb kovácsaként tartottak nyilván. Bűneiért az Árnyékvilág földalatti termeibe kergették, ahol alvilági teremtményeivel őrizteti legértékesebb kincsét, a Tűz Rubinját.

Ez azonban már nagyon rég történt. Azóta felnőtt egy generáció és a sebek kezdtek beheggedni. A szörnyek azonban még mindig vasmarokkal uralkodtak. Itt lép be egy ifjú titán a képbe, Quickthorpe. Az ő feladata lesz visszaszerezni az ékköveket és helyreállítani az egyensúlyt a világon. Persze ez nem lesz gyerekjáték, hiszen a szörnyek

nem fognak lemondani a hatalmukról egykönnyen.

Nos igen, ez nem egy Discworld 2 kerettörténet. A kezelésről viszont nem lehet egyetlen rossz szavam sem. A kor követelményeinek megfelelően minden egyes cselekvésünket az egérrel szabályozhatjuk. Újításként bevezették, hogy a párbeszédeknél a képernyő alsó és felső sarkában megjelenik a karakterek portréja. Ez eléggé feldobja a játékmenetet. A kapott verzióról sajnos még nem mondható el az, hogy teljesen kész lenne.

A szövegek sajnos német nyelven jelentek meg a képernyőn és nem ez a nyelv az erősségem. Kezdetben még nyugodt voltam, hiszen a beszéd angolul hangzott el. A gond csak akkor kezdődött el, amikor átváltott némafilmre a játék. Eléggé el nem ítélhető módon a szájról olvasás tudományában sem vagyok elég jártas.

Így a teljes végigjátszással most egyelőre adósak maradunk. Reménykedjünk azonban abban, hogy hamarosan kapunk egy végleges játékot, ahol már kicsivel messzebb is eljuthatunk. Egyébként az a kis rész, amit láttam, az eléggé bíztató volt. Ahhoz, hogy megkezdjük a főküldetést, alküldetések egész sorát kell megcsinálnunk. Magáról a játék nehézségéről nem igazán tudok még nyilatkozni, hiszen csak néhány képernyőt tudtam haladni mielőtt végleg lefagyott volna a program.

A választható cselekvések számából következtetve azonban nem hiszem, hogy az extra nehéz kategóriába fogom sorolni a játékot. Kár, hogy mostanában nem favorizálják a kemény kalandjátékokat. Még mindig nosztalgiával gondolok vissza azokra a programokra, amelyekkel több héten keresztül szenvedtünk.

Összegzésképpen elmondható tehát, hogy a Fable kielégíti az átlagos kalandozók étvágyát, de a hardcore játékosoknak nem fog komoly nehézséget okozni. Érdekes módon az ECTS-en bemutatott demo egy kicsivel kevesebb bugot tartalmazott. Nem igazán értem, hogy miért is nem tudták azt kiküldeni tesztelésre.

A várható megjelenésről nem tudok semmi bíztatót sem mondani. A hibák kijavítása szerintem eltart még egy darabig, így csak november vége felé várom a kész játékot. Addig is lesz elég kalandjáték amivel szórakozhatunk.

Mocsy

Total Mania

A cyborgok harca

DOMARK
2xCD, Pentium, Win 3.1, Win '95, SVGA, 8MB RAM, 25MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

"Drága Barátaim, Caetnor Lakói! Nem tűrhetjük tovább a robotok igáját. Már 2156-ot írunk, azaz pont 16 éve, 2040-ben vették át a robotok a hatalmat a legtöbb civilizált világban. Nem mintha korábban jobb lett volna a sorsunk, hiszen éppen a robotok szabadítottak fel minket a szindikátusok közötti, elhúzódó, és mindent felőrlő háborúskodás hosszú rémálmától- de milyen áron! Egyúttal a saját igájuk alá hajtották minket, embereket, akik készítettük őket. Gondolom emlékeztek még, hogy a korábban nem látott méretű, automatizált harci robotokat először Pradder Mallix, a Caetnor bolygót uraló szindikátus vezetője készíttette riválisai ellen. Eggyel azonban nem számolt: hiába számolt le a szinte tökéletes robotok segítségével ellenfeleivel, egyúttal saját sírját ásta meg. A robotok mesterséges intelligenciájukat hálózatban összekapcsolva öntudatra ébredtek, és felülbírálták eddigi programozóik parancsát- ellenük fordultak. Hiába készült tehát néhány igen elgondolkodtató film erről már a huszadik században, ezek a barmok nem tanultak semmiből (csak a saját károkon), nem ismertek semmiféle határt. De kár ezen filozofálni tovább, hiszen a jelenlegi helyzet kritikus. Úgy éreztük tennünk kell valamit, ezért alapítottuk meg a földalatti ellenállási mozgalmunkat, a MANIA-t. Szükségünk van mindenki segítségére, főleg a Tied-re, ha jó taktikai és vezetési képességekkel rendelkezel. A robotoktól visszaszerzett és a tudósaink által kiegészített technikával cyborg harcosokat építettünk, akik egy jó vezető irányítása alatt képesek lennének sok borsot törni a robotok orra alá. Ha a mi oldalunkon állsz, és nem drága az életed, állj közénk! Mi egy szabad, békés jövőért harcolunk. Nem tűrhetjük tovább a robotok igáját!"

Ezt a hevenyészett röpcédulán levő hirdetést olvasva döbbentem rá, hogy tényleg tennem kellene valamit, és úgy éreztem, talán én lehetek az a személy, akit keresnek. Mivel vesztenivalóm nem volt, hiszen családomat még a szindikátus-harcok során ölték meg, így senkim sem volt, úgy döntöttem beállok a lázadók közé. Persze legalább egy hónapba telt, míg fel tudtam venni velük a kapcsolatot. Miután meggyőződtek róla, hogy tényleg mindenre elszántam magam, egy kiképzésen vettem részt. Először egy rövid, de rendkívül érzékletes propagandafilmben mutatták be a robotok hatalomátvételét (ők csak valamiféle intro-nak nevezték)- a film végére olyan ideges lettem, hogy törni-zúzni tudtam volna. Ezek után jött a gyakorlati eligazítás: végigvezettek a titkos bázis egyes fontosabb helységein. Egy nagy tágas teremből sok-sok ajtó nyílott. Alul volt a Quarter, ahol a küldetések után kipihenhettem magam, addigi tapasztalatimat kicsit rendezve elraktárazhattam magamban (save). A felső szinten kaptak helyet a küldetésekre előkészítő szobák, mint pl. a javító részleg ahol a robotok három főelemét: az elemet, a pajzsot és a páncélzatot lehetett cserélgetni, frissíteni, javítani (mindegyikből öt különböző szintű változat létezik). A fegyvertárban bemutatták, hogyan kell az általam irányított egységeket felfegyverezni. Azt is ígérték, hogyha sikeres leszek, akkor később sokkal több féle fegyver közül választhatok- és utólag állíthatom, igazat mondtak. Az eligazító szoba szintén ezen a szinten kapott helyet- térkép némi szöveges résszel kiegészítve- milyen csirkének kell ennél több. Az irányító konzol kezelését nem is oktatták. Azt mondták, hogy az első küldetés során élőben könnyedén meg tudom

tanulni, és ebben is igazuk lett. Két robotom elindult hát első bevetésére kb. ugyanannyi tapasztalattal a harc terén, mint amennyivel én rendelkeztem, a vezetőjükként.

A konzolon barátságos kép és nagyon igényes acid, ipari zene fogadott. Egyből azt gondoltam, hogy nem is lehet olyan bonyolult dolog az a harc, de azért később beláttam, hogy ebben tévedtem. Először a bal felső sarokban levő kis térkép tűnt fel nekem. Itt tudtam váltani, hogy teljesen közelről, vagy távolról látom-e a hozzám tartozó két robotot (zoom). Hamar kiderült számomra az is, hogy a villogó pontok valószínűleg a célpontokat jelzik, így arra vettem az irányt, és sejtésem nem csalt. Egy kis ellenséges repülő robottal találtam szemben magam, de a két cyborg-om csak állt mélán, és nézte a páncélzatukról, a kis robot találatai nyomán szerte-szét pattogzó szikrák csillogását. Gyorsan kellett cselekednem, hogy ne ez legyen első és egyben utolsó küldetésem- a jobb oldalon alul található ikonok

magukért beszéltek, persze, hogy ezekkel lehetett a robotok viselkedését (attitűdjét, ha lehet egyáltalán robotnál ilyenről beszélni) beállítani, a bárgyú, bamba álldogálástól egészen a berserk-ig. Egy megfelelő klikk az egyik ikonra, némi lövöldözés, és az ellenséges robot máris múlt időben volt. Ezekután

kezdtem belelendülni, felfedezni a terepet: hatalmas épület-komplexumokban, erdős részeken, és földalatti járatrendszerekben bóklászott a csapatom. Csak valahova klikkeltem a képernyőn, és már indultak is oda a robotjaim. Sajnos nem mindig ment ez ilyen simán- időnként mintha eltévedtek, elakadtak volna a fiúk, mely nagyon idegesítő tudott lenni, főleg, ha éppen nagy szükség lett volna rájuk egy tűzharcban. Ezt a "kóricálást" csak az aprólékos, pontról-pontra való irányításukkal tudtam feloldani. A kijelzőn a valós világot madárszemszögből láthattam, izometrikusan megjelenítve. A rendszer nagyon szépen ábrázolta a tájat, mely emlékeztetett engem egy korábbi kedvenc számítógépes játékomra, amit Crusader-nek hívtak. Az éppen fedésben levő, így nem látható részeket elég gyorsan frissítette a rendszer, de néha azért elvesztettem az áttekintést, és nem igazán tudtam, hogy ki hol van éppen, és mit, hol, miért? De szerencsére ez csak ritkán zavart meg napóleoni szintű hadműveleteimben. A

terepen bóklászva sok-sok tárgyat találtam, melyeket begyűjteni gyerekjáték volt, hiszen csak rájuk kellett irányítsam a robotokat. Az első kitűzött küldetés nem jelentett komoly kihívást, így gyorsan végeztem vele, mely jelentősen növelte megtépázott önbizalmamat. A sikeres végrehajtás alapján alkalmasnak találtak arra,

hogy továbbra is én irányítsam a kis ellenálló-egységet. Egyre nehezebb feladatokat kaptunk, melyek mind hosszabbak és összetettebbek lettek, nem beszélve a terep miatti fokozott kihívásokról. Már nem volt elég odamenni az ellenfelekhez és megpróbálni ripityomra lőni őket, itt már komolyabban taktikázni kellett, és időnként zárt ajtók is utamat állták, amikhez a kulcs megtalálása nem volt magától értetődő dolog. Az ellenfelek is sokasodtak, és komolyodtak: egyre erősebb fegyverzetű robotokkal kellett szembeszállnunk, de legnehezebb ellenfeleink a Walker-ek voltak, amiket egész egyszerűen csirkének becéztünk. A komolyabb feladatok megoldásához természetesen már nem volt elegendő az első küldetést teljesítő csapat. Sikeres akciók után lehetett az egységet felszereltségben és időnként számban is bővíteni, nem beszélve a sok begyűjtött harci tapasztalatról. A harcokban használható fegyverarzenál fokozatosan bővült: míg eleinte csak lézer-fegyvereink voltak, addig később már rendszeresen lehetett és kellett aknákat, plasma-ágyúkat, illetve gránát- és rakétavetőket használnunk. A folytonos készültség, és a sok feszültség azért lassan felőrli az embert- nem hittem volna, hogy egyszer örülni fogok annak, hogy 20 sikeres küldetés után számomra véget érnek a harcok. A küldetések során elég sok tapasztalatot szereztem, melyekről most csak a legfontosabbakat szeretném megemlíteni: A küldetés elején soha nem rontottam neki az ellenfélnek, hanem bejártam, felfedeztem a terepet, mellyel sok felesleges veszteséget kerültünk el. A robotok batyujába mindig rakattam elegendő elemet induláskor- eleinte még nem figyeltem eléggé erre, és megesett, hogy egyik robotom váratlanul mozgásképtelen lett elemeinek lemerülése miatt, ami nagyon kínos tudott lenni. Szintén ide tartozó dolog, hogy a fegyverek közül sem mindig a legprofibb volt a legjobb egy helyzetben, hiszen azok általában több energiát is fogyasztanak, és ezzel is jól kellett gazdálkodnunk. A medikit-ek fontosságáról megoszlanak a vélemények az egységek vezetői között, én azt a véleményt osztom, hogy nincs akkora jelentőségük, mint az elemeknek. Még órákon át mesélhetnék a küzdelmekről, de azt a sok izgalmat és kalandot úgysem tudnám hitelesen visszaadni. A mozgalmunknak azonban újabb vezetőkre, tehetségekre van szüksége, egy új generációra, aki végigjárhatná azt a sikeres utat, ami nekem kijutott, és ezzel közelebb jutnánk az elért célhoz- a robotok hatalmának megtöréséhez. Ha szereted a tömény akciót, vállalod a kihívásokat, akkor közöttünk, a MANIA-ban a helyed!

Charlie Antibot,
nyugalmazott szakaszvezető

PC GURU

80%

Kellemes lövöldözős játék a Crusader stílusában, nagyobb összetettséggel, jó design-al.

Time Commando

Az idő végtelen ösvényén

ELECTRONIC ARTS
2xCD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0 vagy Win '95, SVGA, 8MB RAM, 6MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

Éppen tegnap írtam meg egy fél oldalas ismertetőt a Time Commando-ról a CD GURU-ba, de nem telt bele egy nap és megkaptuk a teljes változatot. Ez persze egyáltalán nem baj, úgy gondoltuk, hogy van olyan jó az Aderline játéka, hogy részletesebben is foglalkozzunk vele a PC GURU keretein belül.

A történet roppant misztikus, egy halálos vírus megfertőzi a hadsereg SZIGORÚAN NAGYON, NAGYON TITKOS szuper computerét. Ez pedig elengedhetetlenül oda vezet, hogy katasztrofális állapotok jönnek létre az idő-ugrások effektjeiben szerte a világon. Hogy ez mit jelent ne kérdezzétek mert fogalmam sincs, de ha valaki vizuálisan jobban tudja feldolgozni az információkat nagyjából ezt a történetet láthatja az introban is. Szerintem elég silány

minőségűre sikeredett, a maga kis renderelt, nagyon bután mozgó embereivel, persze egyszer meg lehet nézni, már csak azért is, hogy mosolyogjunk egyet.

VÉGRE EGY SZÍNVONALAS AKCIÓJÁTÉK

Hát nem mondom, elég sokáig kellett várni rá, de nem baj, mert amint elkezdünk játszani vele meg fogjuk látni, hogy milyen profi munkát végeztek a készítők. Bár az alap tulajdonképpen nem más mint egy szimpla menj előre és kaszabolj le mindent ami csak az utadba kerül – tipikus verekedős játék –, mégsem bélyegezném meg pusztán ezzel a jelzővel. Az egész egy kicsit több, hiszen van egy jól felépített történése a cselekményeknek.

Miután átestünk egy időfolyosón kissé kábultan, az emberiség őskorában találjuk magunkat. Ezzel kezdetét veszi számtalan koron át tartó elkeseredett küzdelmünk az idő ellen.

A KOROK: MÚLTBÓL A JÖVŐBE

Néhány lépés után tudatosodik bennünk, hogy az ősemberek nem igazán tudják hova tenni a hirtelen felbukkanó, aranyszínű páncélt viselő, nagydarab leszármazottakat, oly annyira nem, hogy rögtön vad dühvel vetik ránk magukat. Egyszerű, kiforratlan verekedési stílusukat brutális nyers erővel pótolják, persze mindez kevés lesz egy elit kommandóssal szemben. Ahogy szépen lassan haladunk előre, valami hamarosan a szemünkbe fog ötleni. Ez pedig nem más minthogy milyen gyönyörűen néz ki a háttér, az ellenfelek, nincs egyetlen kifogásolni való hiba sem, ami emlékeztetne arra, hogy mi valójában nem is a több ezer évvel ezelőtti világban járunk. Hamarosan feltűnnek a vadállatok, valami elképesztően jó mozogással, már az első pálya végéig találkozatunk kardfogú tigrissel, gorillával, vagy az ősember advanced „változatával" mindenféle bunkóval meg kövekkel felfegyverezve. Az akciót egy intelligens kamera követi, a perspektívák mindig nagyon látványosak, nem lesz olyan gondunk, hogy nem fogjuk látni, hogy éppen mi történik a képernyőn. Szerencsére nem tudjuk szabályozni a zoom és a forgatás nagyságát, gyorsaságát, hiszen a próbálgatás rengeteg időt elvenne a játékostól, nem beszélve az illúzió romboló hatásról.

Tehát visszatérve a korokra.

A Time Commando-ban nincs más dolgunk, mint hogy az ősemberektől kezdve végighaladva a nevezetesebb korokon eljussunk egészen a jövőbe. A játékban kisebb részekre van bontva egy adott kor, több kisebb pályarészből válik teljes egésszé, ha végeztünk mindenhol, az adott helyszínre jellemző főellenféllel kell megküzdenünk.

Elit katona múltunk révén rendelkezünk harcművészeti kiképzéssel, a pályák elején mindig erre kell hagyatkoznunk, hiszen az időkapukon nem tudjuk átvinni az esetenként fellelhető fegyvereket. Amennyiben jól belegondolunk sok értelme nem is lenne nekiesni egy második világháborús katonának egy hatalmas fabunkóval. Persze nélkülözhetetlen viszont, hogy a korokon belül megtaláljuk a jellemző fegyvereket, hiszen nélkülük aligha boldogulhatunk.

AMIKOR MINDENKI MEGTALÁLJA.....

Biztos vagyok benne, hogy az időutazás csodálatos kérdése mindenkit magával ragadott már, legalább egy röpke képzelgés erejéig. Mi volna ha? Kedves olvasó, elutazhatnál valahova a múltba,

ahová csak akarsz. Hova mennél? Rómába a Colosseumba, vagy a sötét középkorba esetleg a hódítások, a conquestadorok korába, netán a második világháborúba? És akkor még nem szóltam Egyiptomról, a fáraókról vagy a másik végletről, a jövőről. Éppen az a nagyszerű a Time Commando-ban, hogy ki ki megtalálhatja benne a neki tetsző, régi álmát. A technikai megvalósítás pedig szinte tökéletes, tényleg maximálisan beleélhetjük magunkat a játékba.

IDŐ MINT A TENGER...

Az éppenséggel nincsen a játékra, merthogy ennek a függvénye, hogy a következő pályát mekkora mennyiségű energiával kezdjük. Szerencsére a dolog nem válik idegesítően zavaróvá sőt szinte észre sem lehet venni. Természetesen találhatunk még energiát, plusz időt.

Helyenként gondunk lehet a továbbjutással, nézzünk alaposan körül a terepen, az is előfordulhat, hogy egy másik szobában felejtettünk el valamit felvenni, ami nélkülözhetetlen. A főellenfelek legyőzése sokszor nem egyszerű feladat, ne erőltessünk egyetlen taktikát, hiszen a lényeg az, hogy mindenkinek megvan a maga gyengéje, ezt kell megtalálnunk. Sokszor sajnos az vezet eredménye ha nem várjuk meg az ellenfél reakcióját, hanem brutális módon rárontunk és agyba-főbe verjük. Hiába no, nem szabad esélyt adni nekik, már csak azért sem, mert az egész történet folyamán nem találkoztam egyetlen pozitív szereplővel sem. Főleg a játék elején szorulunk erre a módszerre, később már kicsit alázhatjuk az életünkre törőket.

FINOMSÁGOK

Nem csak az én véleményem, hogy a Time Commando kis híján tökéletesre sikeredett. Rómában a végső küzdelmet az arénában vívjuk egy bika ellen, Egyiptomban találhatunk egy papot aki épp emberáldozatot készül bemutatni, miután visszaküldjük lelkét az istenéhez, a felmagasztosult tanítvány is ránk veti magát, vesztére. Lazának egyszer sikerült elérnie, hogy két katona egymást mészárolja le míg Ő csípőre tett kézzel szemlélte az eseményeket. Vagy vegyük például a párját védő ősembert. Olyan apróságok ezek, amik emelik a játék színvonalát, pedig nyilván nem kellett hozzá más csak pár jó ötlet, de pontosan ez hiányzik manapság a produktumok nagy részéből.

Rengeteg könyv, számtalan játék foglalkozott már ilyen-olyan megközelítésben az időutazással. Persze csak elvi síkon is rengeteg paradoxont vet fel a dolog, talán ebben rejlik a szépsége. Néha érdemes elálmodozni a lehetőségeken.

UNALMAS-E A TIME COMMANDO?

Ez egy érdekes felvetés. Azt nem mondom, hogy túl sokat gondolkodtam volna ezen a kérdésen, de felmerült bennem két ember egybefüggő véleménye által. Arról van szó, hogy míg én az Interneten IRC-ztem (greatings: Virág, KK, Menomano and many more

other people), ketten is végigjátszották mellettem a TC-ot. Laza és Kusz-Kusz (Ő – mármint Kusz-Kusz – mondjuk VERY EASY-ben, abszolút chicken:}}), és bár mind a kettő egész hajnalig játszott, mondogatták, hogy már igencsak unják a dolgot.

Igen, egyértelmű, hogy egy ilyen játék monoton egy kicsit, de az mégiscsak magáért beszél, hogy többen is képtelenek voltak abbahagyni a végső képsorokig. Nem szólva arról, hogy már Del is benyújtotta igényét a játékra. Egy szó mint száz, nagyon népszerű az Aderline új programja, egyszer feltétlen végig kell játszani.

NA MÉG PÁR SOR...

Azt hiszem, hogy sikerült valami újat alkotni a Time Commando-val, ez pedig már önmagában is óriási eredmény a játékok piacán. Nagyon népszerűek lettek a PC-s hardware megfelelő szintű fejlődésével a harmadik személy nézőpontú, 3-D perspektívát alkalmazó játékok. Ez most az új stílus, reméljük, hogy még sok nagyszerű játék használja majd ezt a megközelítést. Az első próbálkozások közül kiemelkedő a TC, elsősorban a kameramozgatás, a gyönyörű hátterek, és a remek hangulat miatt.

Egyetlen problémám az volt vele (ez is inkább technikai jellegű), hogy egy idő után kifagytak a digi hangok, fogalmam sincs, hogy miért. Egy SB16-on azért ennek nem szabadna előfordulnia, de nyilván ez csak nálam akadt össze valamivel.

A zene nem volt kiemelkedő, bár kétségtelen stílusos, pályához illő dallamok csendültek fel, érdekes volt, hogy nem egyfolytában csak úgy időnként. Most jutott eszembe az egyik legtalálóbb szó ami jól jellemzi a játékot: IGÉNYES.

Csongor the Shoebaron

PC GURU

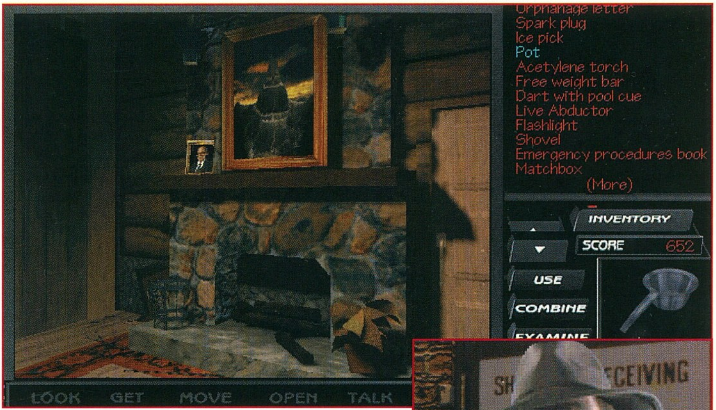
90%

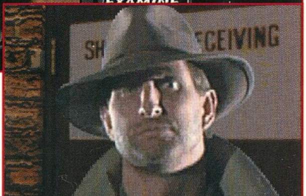
Szeretnénk még sok ilyen játékot látni a polcokon.

Pandora Directive

X-akták után szabadon

VIRGIN (ECOBIT)
2xCD, 486DX4-100, MS-DOS 5.0 vagy Win 95, SVGA, 8MB RAM, 24MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák





Az Access soha nem tartozott a különösebben ismert fejlesztőcégek közé, bár akik jobban odafigyeltek a PC-s játékok fejlődésére, azok azzal is tisztában vannak, hogy valójában bizony már „öreg motorosnak" számítanak a szakmában. Nem egy, de nem is két remek program elkészítése fűződik a nevükhöz, ráadásul vitathatatlanul ők kezdtek először videojeleneteket alkalmazni játékprogramokban. Jószerivel még nem is nagyon léteztek említésre méltó játékok PC-n, amikor első programjukkal - az időközben feledés homályába merült Crime Wave-vel - megjelentek a piacon (hogy pontosan mikor is volt ez, azt nem tudom, de valószínűleg igen régen lehetett, mivel akkoriban fontolgattam az áttérést Spectrumról Amigára..). A Crime Wave egy mezei pif-puf akciójáték volt, viszont az egyes szintek között olyan átvezető mozijelenetek voltak, amelyek sok szempontból még ma is megállnák a helyüket.

Nem sokkal később megjelent a Countdown, az első olyan kalandjáték, melyben digitalizált szereplőket és jeleneteket használtak a jól megszokott rajzolt hátterek helyett. Alig egy évvel a Countdown sikere után, hasonló megoldásokkal készítették el a Martian Memorandum-ot is, mely azóta mint az első „Tex Murphy kaland" vonult be a történelembe. A végletekig pesszimista magánnyomozó szarkasztikus humorával rövid idő alatt rengeteg ember szívébe belopta magát, így szinte törvényszerűen kellett következnie a folytatásnak is. Access-ék házatáján azonban ekkoriban igen nagy csönd honolt, sokáig még azt sem lehetett tudni, hogy éppen min dolgoznak.

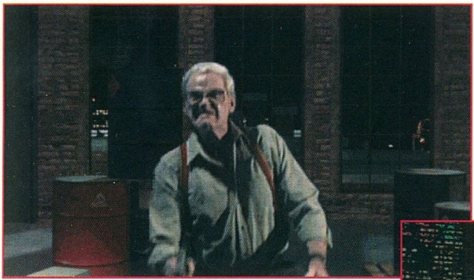
Aztán egyik pillanatról a másikra lehullott a lepel a készülődőfélben lévő nagy műről, mely szinte minden területen szakított a hagyományokkal.

Az Under a Killing Moon -elsősorban újszerűsége miatt- természetesen hatalmas sikert aratott mind a játékosok, mind pedig a kritikusok körében, habár mint kalandjáték, messze elmaradt az elvárásoktól (de azért így is milliós nagyságrendben adtak el belőle világszerte). Az UKM sok szempontból tekinthető mérföldkőnek, egy olyan meghatározó alkotásnak, amit az elkövetkező néhány évben igen sokan próbáltak leutánozni - több kevesebb sikerrel. Ez volt az első olyan játék, melyben a BlueBox technikát felhasználva mozijeleneteket kapcsoltak össze különböző 3D programok által generált hátterekkel, és az az érzésem, ekkora datálhatjuk a „grafikus kalandjáték vs. movie" című, azóta is változatlan intenzitással zajló vita kezdetét.

Mindez valamikor 1994 végén történt, és így lassan ismét időszerűvé vált egy újabb „Tex Murphy Adventure". Amerikában a nyár közepén, Európában pedig valamikor szeptember elején meg is jelent a folytatás „The Pandora Directive" címen, és persze joggal merülhetett fel mindenkiben a kérdés, hogy a látszólag megszólalásig az első részre hasonlító új epizód vajon meg tud e felelni a 96-os elvárásoknak?

A LÁTSZAT NÉHA CSAL

Nos, a látszat jelen esetben tényleg félrevezetheti a felületes szemlélőt, a Pandora Directive ugyanis szinte minden tekintetben



mérföldekkel előzi meg nagyhírű elődjét. Talán csak a kezelőfelületet - no és persze a játék felépítése- nem változott, de ezekkel már az UKM-ban sem volt semmi probléma. A bejárható helyszínek sokkal szebbek és összetettebbek lettek, ami nem kis mértékben köszönhető a szobákban elhelyezett rengeteg apró, részletesen kidolgozott tárgynak. Hasonló dicsérő szavak illetik meg a mozijeleneteket is, melyek ugyan még mindig szélesvásznúak, de legalább a lassan természetesnek számító csíkokat elfelejthetjük. Ami a színészeket illeti, véleményem szerint határozott fejlődés figyelhető meg az előző részhez képest. A jelenetek közel sem annyira erőltetettek, mint az UKM-ban, ráadásul az új szereplők is igen sokat dobnak a minőségen. A Tex Murphy-t játszó Barry Corbin is mintha felszedett volna valamit a színészmesterségből, így a Pandora Directive-ben már kezd hasonlítani valamire az alakítása. A hangokkal szerencsére eddig sem volt probléma, és így van ez ennél a résznél is. A beszéd kristálytiszta, és kívánságra a képernyőre is kiíratható (ez lassan már extra szolgáltatásnak számít...)

A fejlesztők láthatólag sokat tanultak az Under a Killing Moon-ból, és így rengeteg apró újítással nagyságrendeket javítottak a folytatás játszhatóságán. Ilyen apróság például, hogy a térképen mindig apró pontok jelölik, hogy mely helyszínek találhatóak az adott CD-n, és így nem kell vakrepülést folytatnunk! A CD cserélgetés érthető okokból már 4 CD-nél is igen fárasztó volt, de a Pandora 6 CD-jénél egyenesen katasztrofális lenne e nélkül a kis segítség nélkül.

Az előbb leírtak persze mind-mind nagyon szépen hangzanak, de egy kalandjáték mit sem érne egy jó történet nélkül. Szerencsére a Pandora Directive-nak talán pont ez a legerősebb oldala...

ROSWELL, NEW MEXICO 1948

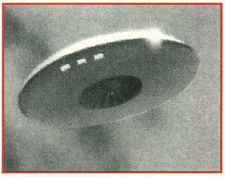
Nagy gondban vagyok amikor a történetről kell beszélnem, hiszen nehéz úgy leírni bármit is, hogy ne lőjek le túl sok poént (kár lenne értük...). A sztori fergetegesen jó, helyenként teljesen olyan érzésem volt, mintha egy amolyan Interactive X-Akták-kal játszanék. A program hangulata félelmetes, nem szégyellem bevallani, hogy volt olyan jelenet, ahol bizony igencsak keresgéltem székem nem létező karfáját...

Kezdetben egy végigjátszást szerettem volna írni a játékról, de aztán rájöttem, hogy nem sok értelme lenne, figyelembevéve a beépített Help-rendszer nyújtotta maradéktalan szolgáltatásokat. Csak ki kell választani, hogy éppen hol akadtunk el, és máris ott a válasz. Akinek ez sem elég, annak ott az úgynevezett „Entertaining (Chicken) Level", mely kis túlzással végigjátssza helyettünk a programot (No comment). Az igazat megvallva persze a Help használatát sem ajánlom senkinek, mivel a játék nem nehéz, kifejezetten a kellemesen gondolkodtató fajtába tartozik, így rövid töprengés után mindenre rá lehet jönni. Ez vonatkozik a tényleges logikai fejtörőkre is, úgyhogy érdemes próbálkozni!

Visszatérve a történetre, a bonyodalmak azzal kezdődnek, hogy egy gazdag üzletember megbízza Tex-et egyik eltűnt barátja, egy bizonyos Dr. Malloy felkutatásával. Természetesen igen hamar kiderül, hogy a dolog mögött több van egyszerű eltűnésnél, ráadásul a doktor után határozottan érdeklődik egy NSA nevezetű titkos kormányügynökség is, amiről kezdetben csak annyit lehet tudni, hogy az emberek megremegnek nevének említésekor. Érdekes egybeesés, hogy egy rendőrség által körözött sorozatgyilkos (az úgynevezett „Black Arrow Killer") is az eltűnt doktor ismerőseit gyilkolássza. A szálak szép lassan összefutnak, és Tex-nek rá kell döbbennie, hogy minden az 1948-as Roswell-i UFO katasztrófával - pontosabban annak következményeivel- van összefüggésben. Ha választ akar kapni a felmerült kérdésekre, akkor bizony ki kell derítenie, hogy mi is történt azzal a bizonyos lezuhant UFO-val.. A játékot 10 fejezetre/napra osztották, és ezalatt a legkülönbözőbb helyszínekre vetődhetünk el, kezdve a Roswell-i kutatóközponttól egészen egy misztikus piramisig. Alapvetően 3 lényegesen eltérő szálon játszhatjuk végig a programot Tex viselkedésétől függően, de ezen belül is 7 lehetséges befejezés létezik. A játékban szereplő két hölgy mindegyikét meg lehet hódítani, de valószínűbb, hogy elsőre Tex jó szokásához méltóan koppanni fogunk (két szék között a padlóra). A lehetőség mindenesetre adott, így talán ez lesz az első olyan kalandjáték, amit többször is érdemes lesz végigjátszani.

Mindent összevetve a Pandora Directive egy nagyon jól átgondolt, remekül kidolgozott kalandjáték, mely a maga kategóriájában egyértelműen a legjobbak között szerepel. Bűn lenne kihagyni...

Del



PC GURU

91%

Tex Murphy ismét hozta a formáját...

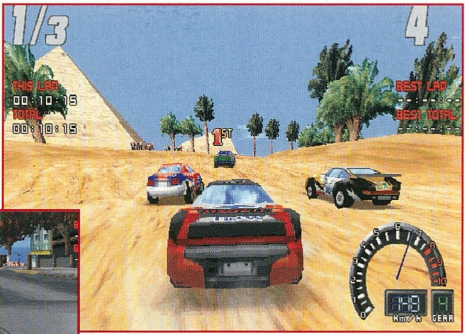
Screamer 2

Száguldó őrület

VIRGIN [ECOBIT]
2xCD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, VGA, 8MB RAM, 20MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

A GURU csapat népes angliai látogatói nagy megdöbbenéssel vették tudomásul, hogy bár az ECTS-en még csak a demo verziót csodálhatták meg a Sreamer2-ből, ennek ellenére a hazaérkezésüket követő héten megjött a teljes változat. Persze hamar elmúlt az értetlenkedés, és mindenki nagy várakozással tekintett a Virgin új próbálkozásra. Mivel szerény személyem nem volt jelen a csomag érkezésekor, Del újságolta az örömteli hírt, elmondta azt is, hogy ilyen meg olyan cool a program, nézzem meg gyorsan. Szerencsére ettől nem lettem részrehajló, már csak azért sem, mert „vívtunk" mi már egy-két elvi vitát a PC-s, itt is főleg az autóversenyes játékok kapcsán. Meg kell mondjam azonban, hogy véleménykülönbség ide vagy oda, hamarosan majd le esett az álam a meglepetéstől.

Mintha nem is egy PC-n futna a Screamer2, ez volt az első amit ki tudtam préselni az ostobán néző arcomból (kis híján hasonlatossá váltam a Brazil-hoz...). A játék első ránézésre is gyönyörű, sőt annál is több... szemetgyönyörködtető, ráadásul gyors is, tökéletes. Persze ez egy hibás első következtetés is lehetett volna, de, majd a későbbiek folyamán, látni fogjátok, hogy ez egyszer nem erről van szó.



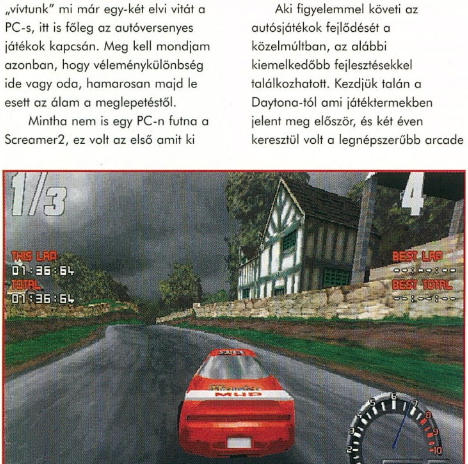
EGY KIS TÖRTÉNELEM (PC V. KONZOL)

Aki figyelemmel követi az autósjátékok fejlődését a közelmúltban, az alábbi kiemelkedőbb fejlesztésekkel találkozhatott. Kezdjük talán a Daytona-tól ami játéktermekben jelent meg először, és két éven keresztül volt a legnépszerűbb arcade gép a tengerentúl. Ezt követte PSX-en a Ridge Racer, végre otthon is száguldozhattunk egy jót (ekkor jöttek a PC-s bírálatok, hogy nem rossz játék, csakhát köze nincs a realitásokhoz, nem szimulátor ....), akkor még elképesztő, csodálatos 3D grafikával, hihetetlen gyors mozgatással. Ekkortájt jelent meg a Saturn-os Daytona, egy az egyben a játéktermi gép konverziója, ennek ellenére sokan hiányolták belőle a megfelelő gameplay-t. Szegény PC tulajdonosok már éppen kezdték elfogadni, hogy ők csak „szimulátorokkal" játszhatnak a gépükön, mikor is kijött két nagyszerű program a Screamer és a Destrution Derby. Mindenki nagyon örült nekik, lám mégiscsak felzárkózunk a konzolokhoz, nincs itt semmi óriási tudásbeli különbség, csak így tovább. Az ellencsapás igen nagy erejű volt, megismerte a világ a Rave Racer-t (arcade), a Sega Rally-t (Saturn), és a Wipeout-ot (PSX). Ezek minden tekintetben túlléptek a régi autóversenyeken, bár közös jellemzőjük még mindig az volt, hogy nem lehetett lehúzni az ablakot, és az ablaktörlő lapát is hiányzott mindenhonnan, de meg kell adni, hogy a látványban kiemelkedőt nyújtottak.

Hosszú várakozás után megjött a F1 GP2 (PC), ami beváltotta a hozzá fűzött reményeket, de teljesen más régiókban mint a fent említett játékok.

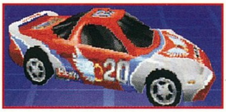
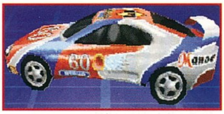
Ezzel el is érkeztünk napjainkhoz, egész pontosan ahhoz az örömteli eseményhez, hogy megjelent a SCREAMER2 végleges verziója.

(A fenti áttekintő a teljesség igénye nélkül készült – Shoe.)



EZ MÁR NEM IS AZ A SCREAMER-SZERENCSÉRE...

Sokszor felmerül az a vád a folytatásos játékokkal szemben, hogy a fejlesztők csak egy újabb bőrt húznak le a játékról, semmit nem tesznek hozzá a régihez. Ezzel az egy dologgal még a bírálók sem kardoskodhatnak a Screamer2-vel kapcsolatban, hiszen az előző részhez képest még a játék jellege is teljesen megváltozott. „El Rally-sodott". Én mondjuk jobban örültem volna egy hagyományos autóversenynek, ahol nem az a játék, hogy elindulunk csúszkálunk jobbra-balra, nagy ritkán összefutunk valakivel, megelőzzük, aztán két percig megint semmi.

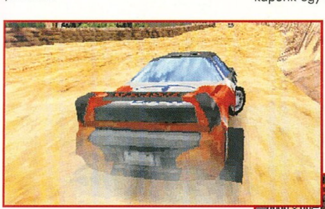



Sajnos úgy látszik mostanában ez a trend, népszerűsödik a Rally.

Ezt leszámítva egész kellemes a „gameplay", az ellenfelek jól küzdenek még gyengébb fokozaton is (bár én nem tudom csak gondolom...na most lebuktam..), emeli a színvonalat az ütközések életszerűsége is. Nem mintha nap mint nap egy Rally autót nyüstölnék, de ha nekimegyünk valakinek, az nagyjából úgy viselkedik ahogy az ember elgondolná, mégha sokszor kellemetlen is a dolog. De haggyuk még az értékelgetést, nézzük a program kínálta lehetőségeket.

Legalapvetőbb ha kezdetnek futunk egy-két kört az arcade módban, három pálya, állítható nehézségi fokkal, gyakorlásnak tökéletes. Ismét szembe fog tűnni, hogy milyen kimagaslóan részletes a grafikai kidolgozás-persze vannak mindenféle lehetőségek a variálásra ezt jó ha most tisztázzuk.

Már az install-nál megadhatjuk, hogy 256 vagy 65k-színben akarjuk futtatni a játékot. Szerintem nem érdemes szenvedni 65k-val, maradjunk a jó öreg 256 színnél, a különbség mindössze annyi, hogy itt nem választhatunk több képernyőméretet, default full screen. Amennyiben ez megvan újabb választás elé állunk: VGA vagy SVGA? Hát igen, ez itt a kérdés manapság, bírja-e a gépünk vagy sem? Mi az alábbi következtetésekre jutottunk:



Egy 133Mhz-es Pentiumon, 256 színben, SVGA felbontás mellett, medium részleteséggel tökéletesen élvezhető volt a dolog. Persze elengedhetetlen egy jó videokártya-az öreg Ark2000-es ismét bizonyított-, ennek ellenére azt lehet mondani, hogy ez még egy örömteli dolog... nem kapásból 166-os Pentuimmal indít a nagy felbontás. Nem szeretnék senkit sem elkeseríteni ezért elmondom, hogy nagyon szép a normál VGA mód is, high detail mellett (főleg ha nem nézzük meg a SVGA-t), meg hát persze az sem mindegy hány f/s-mal fut az a fránya kép. Szerintem éppen hogy nem bírja el egy 133-as ha mindent felpakolunk, de ebből egyenesen következik, hogy egy 166-oson tökéletesen mehet, szemben például az F1 GP2-vel.

Mellesleg nem tudom ki hogy van vele, de szerintem egyelőre érdemesebb az alacsonyabb felbontás, teljes részletesség és a magas frame rate mellett dönteni, talán így lesz a legélvezetesebb a dolog.

Nemi gyakorlás után ha nem vagyunk abszolút chickenek, elkezdhetünk foglalkozni az igazi megmérettetés, a liga gondolatával. Jól gondoljuk meg a „problémát", ugyanis ha nekivágunk egy sorozatnak nem érdemes megállni a legfelső lépcsőig, ez pedig nem lesz sétagalopp. Töredelmesen bevallom, hogy az idő rövidsége miatt én sem tudtam kvalifikálni magam a legnagyobbak köze, de ami késik az nem múlik. Nézzük, hogy miben is tér el a tournament az arcade résztől. Három számottevő tényezőt említhetnek, ezek közül is talán a legfontosabb, az az, hogy szintenként kapunk egy új pályát a meglévőkhöz. Mire eljutunk a profi ligába már összesen hat pályán kell bizonyítanunk, ráadásul zavaró momentumként belépnek a természeti tényezők, ezek közül csak az éjszakai vezetést lövöm le, a többi legyen meglepetés. Hu! (én már csak ilyen dolgokkal szolgálhatok nektek...)

Amennyiben nem akarunk teljesen sansztalanok lenni, nem árt ha belefogunk a kocsi tuningolásába, még a második liga előtt. Erről persze megoszlanak a vélemények, Laza szerint ugyanis nagyon szépen végig lehet nyomulni a pályákon a standard beállításokkal, Del viszont előnyben részesíti a babrálást (talán edződött a GP2-ön). Nos kétségtelen, hogy az alapkocsit lehet eredményesen alakítgatni (gumi nyomás, lengéscsillapítók... stb.), sokszor az adott pályának az ismeretében. Ez persze függ a kocsitól, a vezetőtől, a pályától, a zenei ízléstől... (na jó attól nem), éppen ezért viszont nem tudunk ultimate beállítást javasolni, csak azt, hogy érdemes próbálkozni.

A Screamer2 nem fosztja meg a PC tulajdonosokat a hálózati játék örömétől sem, egyszerre négy gépet is összeköthetünk, akár csak az arcade masinák esetében.

És végül de nem utolsó sorban, néhány szó a zenei kivitelezésről. Találunk egy komplett CD lejátszót a programban, ezzel feledtetni tudjuk a halovány „házi" trac-eket, vagy ha így akarjuk, akár a motor dübörgését is (Mr. T. egy porszívóhoz hasonlította... van némi igaza). Nem mondom, elég durván bele lehet élni magunkat a versenybe, ezerrel nyomjuk a gázt, csúszkálunk ide-oda, közben pedig dübörög a Dune:Dune CD-je, elég hátborzongató érzés.

Tehát következzen némi értékelés, a hagyományok ismeretében. A program látványra csodálatos, minden képzeletet felülmúló, talán nagyobb előrelépés mint annak idején az első rész volt. Ugyancsak pozitívum a sebesség és a játszhatóság, hiszen az előbbi igencsak megállja a helyét ezekben a „vad" megalomániás időkben is, az utóbbi pedig a rally-jellegéhez képest egész kellemes.

Nem szaporítom tovább a szót, ezt mindenkinek ki kell próbálni, légyen gyerek vagy felnőtt....

Shoebaron a bukott op!

PC GURU

92%

Talán nem kell PSX-et venni... tovább az úton... az irány tökéletes!

Broken Sword

„Párizsban járt az ősz"

VIRGIN (ECOBIT)
REVOLUTION
4xCD, 486DX4-100, MS-DOS 5.0, SVGA, 8MB RAM, 30MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

Már egészen elment a kedvem az idén megjelenő kalandjátékoktól. Az összes programot digitalizálták, vagy jobb esetben renderelték. Így idén csak középszintű kalandokat tudtunk csak bemutatni. Ez alól csak a múltkori számban leközölt Gene Machine volt a kivétel. Úgy látszik

azonban, hogy mostanában értek be a következő generációs fejlesztések.

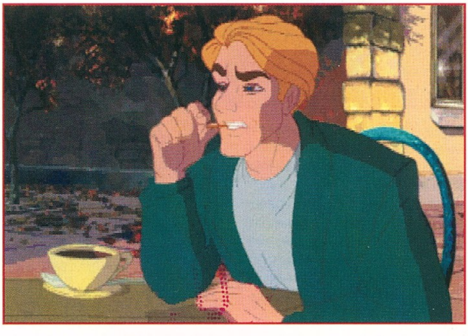
Volt szerencsém az őszi ECTS-en látni néhányat ebből a csoportból. Ezek közül az egyik legígéretesebb a Virgin cég által forgalmazott Broken Sword volt. Már ott kitűnt a gyönyörű grafikájával, pedig volt egypár konkurens játék a közelben.

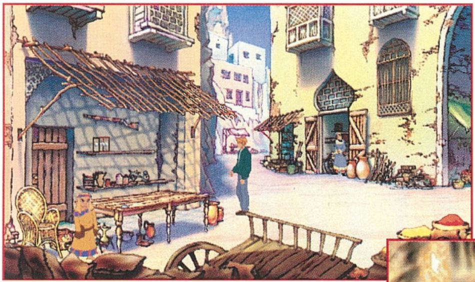
A Revolution cég neve nem ismeretlen ebben a műfajban. Két korábbi munkájukat emelném ki, az egyik a Lure of Temptress, a másik pedig a Beneth the Steel Sky. Sajnos egyikhez sem volt szerencsém akkoriban, de szilárd elhatározásom, hogy ezen változtatni fogok a közeljövőben. Amit akkoriban elmulasztottam, azért most bőven kárpótoltam magamat. Bátran ki merem jelenteni, hogy a Broken Sword az idén megjelent kalandjátékok között az első helyen szerepel.

Persze ez meg fog változni akkor, ha megjelenik a Discworld 2, de addig még hátravan néhány hónap. Addig is nálam a BS a király. Külön tetszett, hogy nem csak a technikai megoldásokra figyeltek oda a szerzők. Külön felelőse volt a történetnek is, ami a klasszikus krimik hagyományait követve bontakozik ki.

Minden Párizsban kezdődik egy kora őszi napon. A főhős George Stobbart békésen üldögélt egy párizsi kávézó teraszán, amikor egy idétlen kinézetű bohóc csámpázott be a képbe. Két perccel később hatalmas robbanás rázta meg a békés kis utcát. Az eredmény egy halott és egy rombadőlt kávézó.

Hősünknek szerencséje volt, a detonáció nem tett benne komolyabb kárt. Persze, mint minden normális amerikai turista, ő sem állhatta, hogy csak úgy ukmukfuk a levegőbe repítsék. Hirtelen felindultságában elhatározta, hogy végére jár a rejtélyes ügynek. Ez lenne a rövid előzménye ennek a a gyönyörű alkotásnak. A program a klasszikus rajzfilmek stílusában készült. Szinte hihetetlen, hogy milyen minőségű animációkat képesek manapság készíteni a számítógép segítségével. Persze ennek minőségnek igencsak megkérik az árát. A négyszeres CD alapkövetelmény és nem árt egy magasabb teljesítményű processzor sem. A felbontás 640x400, úgyhogy nem kell a pixelek bámulásával fárasztanunk a szemünket. Feltétlenül meg kell még említeni a zenét és a beszédet. Mindkettő kiemelkedő minőségű. Remekül lehet érzékelni a cselekményben bekövetkező





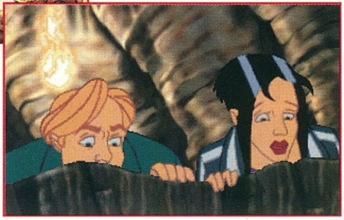
változásokat a zenén keresztül. Egyszerűen mestermunka.

Külön meg kell jegyeznem azt, hogy a készítők gondoltak azokra akiknek nagyobb a winchesterük. Lehetőségünk adódik több, mint 220 MB adat felmásolására, ami lényegesen megkönnyíti az életünket. A program nehézsége is pont megfelelő. Igaz ugyan, hogy tapasztaltabb játékosok sokszor azonnal rájönnek egy-egy rejtvény megfejtésére, de még őket is érheti néha kínos meglepetés. Pontosan ez történt velem is. Egy teljes napon keresztül el voltam akadva annál a .%*//| bakkecskénél. Még szerencse, hogy nem adom fel olyan könnyedén a dolgokat, így egy szombat éjszaka rájöttem a megoldásra. Egy kis gondolkozással és középszintű angol nyelvtudással a kevésbé tapasztalt kalandjátékosok is bátran nekivághatnak a végigjátszásnak.

Igyekszem megmaradni a 4 oldal szabta határok között, bár ez azzal fog járni, hogy néhány számomra egyértelmű dolgot ki fogok hagyni a leírásból. A vállalkozó szelleműek most adják kölcsön a kedvenc PC GURU-jukat a szomszédnak, hogy ne legyen ott a kísértés a végigjátszás alatt.

A TÖRTÉNELMI PÁRIZS

A robbanás okozta sokkból épphogy magunkhoz tértünk. Rögtön besiettünk a kávézóba, amit csúnyán elintézett a bomba. Az öregen már nem segíthettünk, de a pincérnő megúszta. Néhány korty brandy után megtudhatjuk, hogy az öregúr aktatáskáját meglovasította a bohóc., aki a sikátor felé menekült. Időközben megérkezett Rosso felügyelő, a francia mesterdetektív. Még jó, hogy nem minket gyanúsít a robbantással. Miután tisztáztuk a tényállást, induljunk el a bohóc nyomába. Első utunk a Csatornázási Művek főmunkatársához vezet.



Kiderül, hogy az öreg nagy lovis, s mikor az újságban olvasott tippet meghallotta, rögtön elrohan az ügetőre. Gyanútlanul szabadon hagyta a szerszámos készletét, amelyből vegyük kölcsön a legnagyobb kulcsot. Ezzel már nem lesz gond a sikátorban található csatornafedél kinyitása. Lent elég gyorsan a merénylő nyomára bukkanhatunk, mivel gondatlanul elszórta a ruháit. Rövid császkálás után egy udvarra juthatunk ki. Itt egy eléggé kötelességtudó párizsi polgár található, aki készséggel segíti a rendőrség munkáját. Pár perc múlva néhány információval gazdagabban távozhatunk a házból. A közelben található telefonon megkerestük a csinos kis francia riporternőt, akivel a robbanás helyszínén ismerkedtünk meg.

Legnagyobb meglepetésünkre meginvitál a házába, amit ugye illik elfogadni. Kiderül, hogy kénytelenek leszünk együttműködni ezzel a csinos riporternővel, ha meg akarjuk oldani az esetet. Az első szál amin elindulhatunk, az aktatáska, amit a bohóc elrabolt. Néhány telefon után a gyanú egy Kahn nevű fickóra terelődött, aki az Ubu hotelben szállt meg. Ez Párizs egyik legfrekventáltabb szállodája. Miután megismerkedtünk a szálloda lakóival, kérjük el a 21-es szoba kulcsát. Sajnos a portás nincs jókedvében, ezért nem jutunk előbbre. Még szerencse, hogy annyira megtetszettünk az angol hölgynek, hogy a kedvünkért hajlandó elterelni a portás figyelmét.

A szoba egyszerű volt, de viszont meglepően tiszta. Az ablakon keresztül sikerült bejutni a szomszéd szobába, ahol a gyilkos vert tanyát. Már éppen ki akartunk surranni az ajtón, mikor a legnagyobb megrökönyödésünkre a tettes tűnt fel az ajtórésen keresztül. Nem volt mit tenni, gyorsan be kellett bújnunk a szekrénybe. A meleg helyzet után egy ID kártyával lettünk gazdagabbak. Ezzel és az angol özvegy ismételt segítségével megszerezhetjük az értékes iratot a szálloda széfjéből.

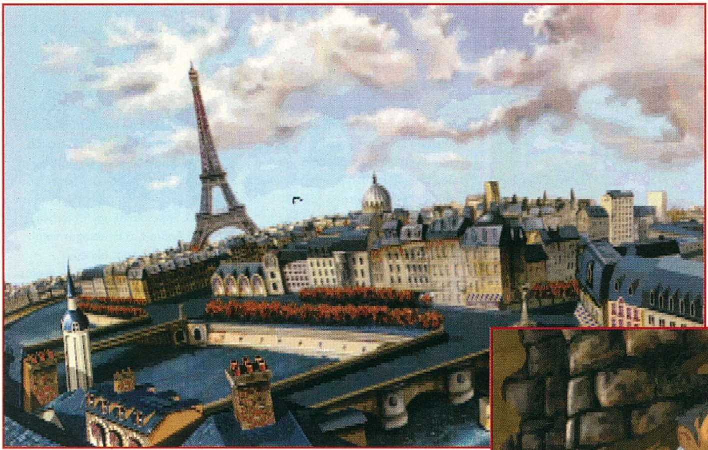
A szálloda bejáratát azonban két gengszter őrzi és mindenkit megmotoznak, aki el kívánja hagyni a szállodát. Egy ügyes trükkel megszabadulhatunk a tekercstől, amíg áthaladunk az ellenőrző ponton. A tekercs tanulmányozása után Nicolett, a riporter megkereste egyik kapcsolatát. Így ismerhetjük meg Andre-t, a tehetséges fiatal régészprofesszort, aki egy múzeumban dolgozik. A tárgyalás után rá kellett döbbennünk, hogy ha a végére akarunk járni ennek a sötét ügynek, akkor muszáj lesz elutazni Írországba, ugyanis a rejtvény következő eleme ott lesz megtalálható.

A ZÖLD SZIGET, ÍRORSZÁG

Egy tipikus ír kocsmánál tett le a busz minket. A helybéliekkel való ismerkedés először egy kicsit zötyögött, de két sör után már emberként néztek ránk a kocsmában.

Érdekes híreket lehetett hallani egy ilyen helyen a közelben folyó ásatásokról. Egy angol professzor egy legendás gyémántot keresett a várban, amit még a templomos lovagok hagytak itt nekünk örökül.

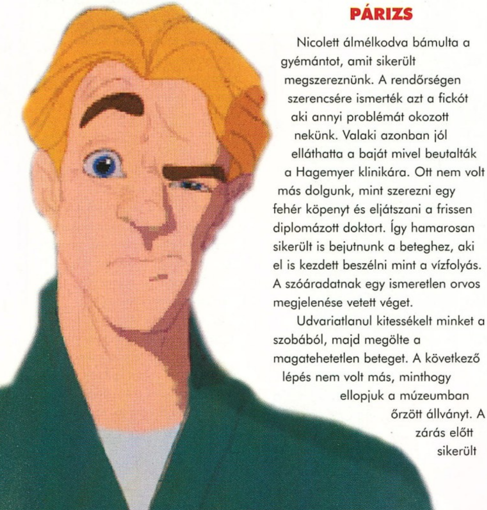
Úgy látszik tehát, hogy érdemes lesz egy kicsit körülnézni a kastély környékén. Meg is találtuk könnyedén, de a bejutással már volt egy kis probléma. A kapu kapásból kiesett a lehetséges bejutási pontok közül, mivel egy hatalmas lakat díszelgett rajta. Az egymásra halmozott szénabálák már ígéretesebbeknek látszottak, bár a farmer a kazal tövében szigorúan megtiltotta, hogy felkapaszkodjunk a kupac tetejére. Nem volt mit tenni, mint visszamenni a kocsmába. Az asztalnál ülő fickóra jól rá kellett ijeszteni, hogy elmondja az igazságot.



Ettől aztán úgy megijedt, hogy kirohant az úttestre, pont egy tűzpiros Ferrari elé. Az ütközés elkerülhetetlen volt. A baleset következtében leszakadt az elektromos berendezés teteje. Egy kis szerelés után sikerült áramtalanítanunk a kocsmát. A csapos egy kicsit megijedt, mivel a sör hiányát az írek természeti katasztrófának fogták fel. Éppen ezért örömmel fogadta, amikor felajánlottuk neki a segítségünket.

Az öregtől zsákmányolt huzallal megbuheráltuk az elektromos csatlakozót, majd elvállaltuk a sörszivattyú megjavítását is. Ezek után már leenged a sötét pincébe. Miután csináltunk egy kis világosságot, könnyedén megtaláltuk a keresett gyémántot. A vár mellett üldögélő farmert győzzük meg arról, hogy az unokaöccse komoly balesetet szenvedett az úton. Miután eltűnt a színről, bemásztunk a várba. Egy igencsak harcias bakkecske állta az utunkat. Miután felöklelt, iramodjunk el a másik irányba. Az ekét felhasználva sikerült egy időre megfékezni.

A régészek által feltárt sírba is lemerészkedhetünk. Ott újabb bizonyítékokat találhatunk az üggyel kapcsolatban. Ezzel véget is ért a kiruccanásunk, itt Írországban.



PÁRIZS

Nicolett álmélkodva bámulta a gyémántot, amit sikerült megszereznünk. A rendőrségen szerencsére ismerték azt a fickót aki annyi problémát okozott nekünk. Valaki azonban jól elláthatta a baját mivel beutalták a Hagemyer klinikára. Ott nem volt más dolgunk, mint szerezni egy fehér köpenyt és eljátszani a frissen diplomázott doktort. Így hamarosan sikerült is bejutnunk a beteghez, aki el is kezdett beszélni mint a vízfolyás. A szóáradatnak egy ismeretlen orvos megjelenése vetett véget.

Udvariatlanul kitessékelt minket a szobából, majd megölte a magatehetetlen beteget. A következő lépés nem volt más, minthogy ellopjuk a múzeumban őrzött állványt. A zárás előtt sikerült is elbújni a szarkofágban, bár ehhez egy kicsit el kellett terelni az őr figyelmét. Az éjszaka nem telt el eseménytelenül. A két bandita is ugyanazzal a szándékkal érkezett a múzeumba. Rövid dulakodás után Nico megérkezése döntötte el a küzdelmet. Most már csak azt a helyet kellett megtalálni, ahol használható a gyémánttal együtt.

Párizs egyik temploma előtt találtuk meg a választ egy csatornalejáró képében. A törvény zord őre azonban eléggé el volt foglalva egy zsonglőr mutatványaival. Lépjünk a helyére és nevettessük meg a közönséget. A titkos lejárat megtalálása után hallgassuk ki a szekta titkos gyűlését.

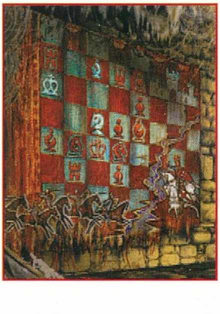
Ez a fasiszta rend azt hiszi, hogy a Templomosok nevében elkövethetnek mindenféle gaztetteket. a távozásuk után felállítottuk az állványt és a gyémántot a pecsét közepén. A szétterülő fény egy szíriai falu nevét jelöli meg.

A MESÉS KELET, SZÍRIA

A nyüzsgő piacon sokféle nemzet lakó keveredtek. Az árusok bőszen kínálgatták portékáikat, míg a turisták csak nézelődtek unatkozva. A szőnyegkereskedő rögtön barátságosabb lett, miután meglátta az Alamut Klub belépőjét a kezünkben. Itt találkoztunk Uthar-ral, az arab taxisofőrrel. Megtudtuk tőle, hogy egy gyanús idegent fuvarozott el néhány nappal ezelőtt egy távoli sziklához.

Potom ötven dollárért hajlandó minket is elvinni arra a helyre. Persze akkoriban momentán nem volt nálunk ötven dolcsi így kicsit nehezen ment a dolog. Persze ismerve az amerikai turisták értékrendjét, tudtuk hogy nem lesz nehéz rászedni őket. Az ócskás standjáról egy kis ravaszsággal sikerült megszerezni a szobrot. Ezt a zsebkendővel preparálva sikerült régiségnek álcázni. A dagadt amerikai kapva-kapott a kedvező alkalmon és leszurkolta az ötven dolcsit, persze nem ment minden simán, mivel Uthar taxija pont az induláskor mondta be az unalmast.

Következő lépésként be kellett jutnunk a Klub mellékhelyiségébe. Ahhoz, hogy megszerezzük a kulcsot vissza kellett szereznünk a kebab árustól a vadonatúj WC kefét. Némi arab nyelvlecke után bejuthattunk a



mosdóba. Itt rögtön kiloptuk a törülközőt a tartójából. A pamutkendő fele remekül szuperált ékszíj gyanánt is. A távoli sziklánál már gyerekjáték volt megtalálni a rejtett barlangot. Belül egy dehidratálódott hullát fedeztünk fel. A keresett lencsék szerencsére sértetlenül úszták meg ezt a kalandot. A falfeliratok tanulmányozása után egy bérgyilkossal kellett szembenéznünk. Még szerencse, hogy nálunk volt az az aranyos kis elektronikus játékszer, amit a tenyérbe kell elrejteni.

A sokkterápia után leugrottunk a szakadékba. Még szerencse, hogy pont a teherautó ponyvájára estünk, így nem tört el semmink.

SPANYOLORSZÁG

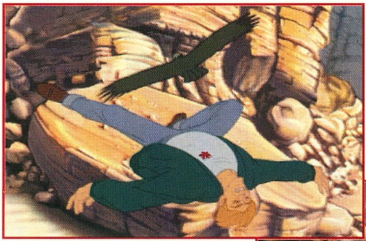
A forró kelet után szinte felüdülést jelentett a spanyol klíma. A pontos címet a fiatal régésztől szereztük meg, aki elég sokat segített a Templomosok témakörében. A villát ahová igyekeztünk egy mogorva kertész és néhány harcias eb őrizte.

Miután elrontottuk az öntözőberendezését, szegény nem tudta mit tegyen. Így sikerült bejutnunk a házba, de a lépcsőn már nem engedett fel. A kutyákat felbőszítve azonban sikerült felhívnunk magunkra a figyelmet. Gyorsan elbújtunk a páncél mögé, majd miután Lopez kisietett felmentünk a lépcsőn. Az öreg grófné kicsit meglepődött, amikor meglátott minket, de a sztorinkat meghallgatva hamarosan a szívébe zárt.

Barátsága jeléül, még a családi mauzóleumot is megmutatta. Itt egy sakkfeladványt kellett megoldani, amely megnyitott egy rejtett alkóvot. Ebben megtaláltuk a család rég elveszettnek hitt serlegét. Az öreg grófné annyira megörült, hogy azonmód oda is adta nekünk, hátha az segít valamit a küldetésben.

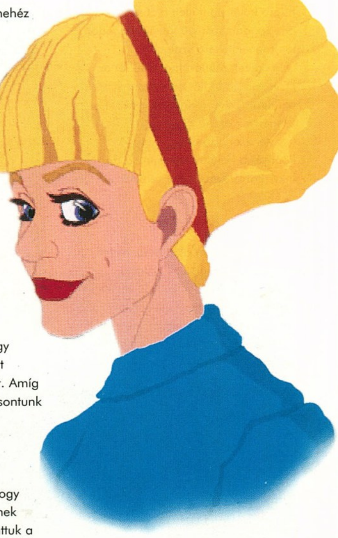
Párizsba visszatérve ismételten meglátogattuk a templomot. A lencsét használva a szobor kezével sikerült megtudnunk egy évszámot. Az ott szorgoskodó pap semmi kivetnivalót nem talált egy kis extra munkában, úgyhogy nyugodtan rábízhattuk a serleg megtisztítását. Időközben az egyik síron felfedeztük a spanyol család címerét. Itt nyugszik hát Don Carlos, a hiányzó templomos lovag!

A sírján található bibliai idézeteket a mauzóleumban található Biblia segítségével oldhattuk meg a további rejtélyeket. Előbb azonban meg kellett látogatnunk az egyetem



melletti régészeti leletet. Andre szerint a Templomosok nyomára bukkantak ott. Az egyetem kerítését egy mázoló támasztotta, miközben cigarettázott. A festékes vödrét azonban egy pillanatra sem tévesztette szem elől.

Lenn a pincében egy elég barátságtalan őr vigyázta a lelethez vezető ajtót, még szerencse, hogy a mellékhelyiség kulcsát el tudtuk kérni tőle. A kulcscsomón rajta volt a vasajtó kulcsa is, csak egy másolatot kellett csinálnunk róla. A szappan eltulajdonítása után nem volt nehéz egy jól látható lenyomatot készíteni, kitöltöttük a megmaradt gipsszel és rövidesen a kezünkben volt a kulcs gipszmásolata. A baj csak az volt, hogy a fehér színe miatt hamar kiszúrta volna az őr a turpisságot.



Felcsörögtük Nico-t és meggyőztük, hogy tartsa szóval egy kicsit a mázolót. Mialatt ők ketten bájcsevegtek, befestettük a kulcsot fémszínűre.

A csere kiválóan sikerült, nálunk volt az eredeti kulcs. Egy újabb telefonhívás után sikerült összeugrasztani a két dolgozót. Amíg ők ketten veszekedtek, mi beosontunk a lelethez. A fénylő serleget felhasználva sikerült újabb bizonyítékokat gyűjteni. A spanyol grófnő igencsak megörült, amikor megtudta, hogy megtaláltuk a család elveszettnek hitt ősét. Ismételten meglátogattuk a mauzóleumot. A hosszú bot végére rákötöttük a zsebkendőt, majd az egyik gyertyával meggyújtottuk.

A cél a plafonon lógó hatalmas gyertya elolvasztása volt. A fáradozásunk eredménye egy furcsa kulcs lett. Következő lépésként az évszázadokkal ezelőtt eltűnt gyerekeket kellett megkeresnünk.

Lopez, a kertész adta az ötletet a régi kút megtalálásához. Egy Y alakú faágat kellett megtalálnunk, majd azzal végigpásztázni az udvart. Ősrégi spanyol vízkeresési módszer. Persze az eredmény nem az lett amit vártunk. Kút helyett csak egy régi konzervdobozt találtunk. Lopez dühösen a bokrok közé dobta, s az csodával határos módon pont az elveszett kútba esett. Az öreg segítségével leereszkedtem a kútba, majd felderítettem a terepet. Egy hatalmas kőlap állta az utamat, melynek az egyik foga mozgott. Megrántottam, majd gyorsan elhátráltam az útból. Még szerencse, hogy ilyen jók a reflexeim, mivel biztosan agyonnyomott volna a lezuhanó kőtömb.

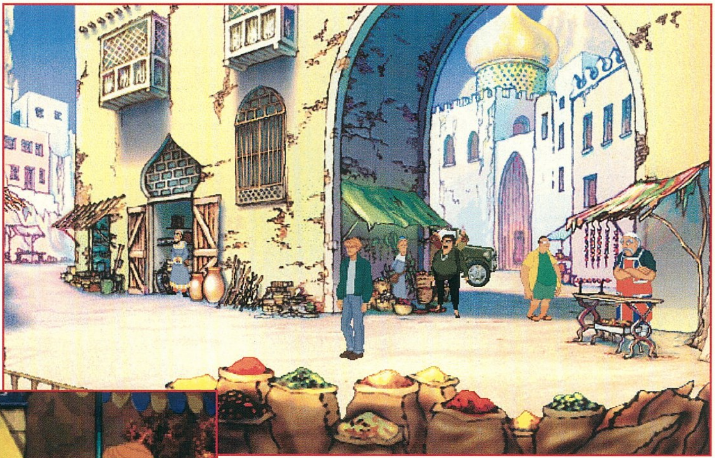
A kertész tükrével sikerült annyi világosságot csinálnom, hogy kivehessem a téglafal részleteit. A

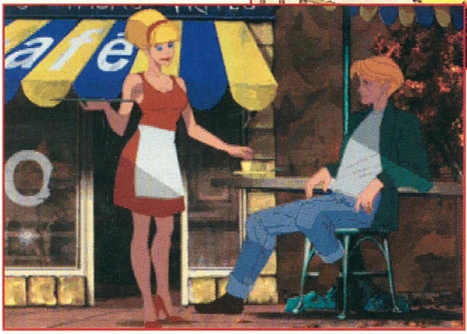
furcsa kulcs pont illett a zárba. A barlangban szörnyű látvány fogadott. Ide menekítette a szolga a gyerekeket. Miután megölték őt az inkvizíció emberei, nem maradt senki aki tudta volna hol van a rejtekhely. Szegények ott haltak éhen.

Az azonban biztos, hogy könnyebb haláluk volt mintha az inkvizítorok kezei közé kerültek volna.

ANGLIA

Az utazásaim alatt megszerzett bizonyítékok mind egy irányba mutattak, Skóciába. Rögtön vonatra is ültünk Nico-val, és a nekivágtunk az ismeretlennek. A fülkebeli útitársnőnk furcsán ismerősnek tűnt, de nem ugrott be honnan.





Elhatároztam, hogy felderítem a szomszédos fülkéket is. Még szerencse, hogy számítottam a veszélyre, így a két gengszter nem vett észre. Visszasiettem a fülkébe, de már csak Nicole hűlt helyét találtam. A vonat tetejére felkapaszkodva elkúsztam a poggyászkocsiig. Ott már javában tartott a balhé. A szíriai bérgyilkos éppen kilökte az egyik Templomost a vonatból, de a másik beleeresztett egy golyót. Már éppen felém fordította a fegyver csövét amikor mentő ötletem támadt, a vészfék...

A haldokló még az utolsó szavaival is arra bíztatott, hogy végezzek a gonosz Neo Templomosokkal. Az út egy elhagyatott kolostorba vezetett. Az egész alagsor tele volt széttört puskaporos hordókkal, úgy látszik valaha lőszerraktár lehetett ez a terem.

Benn a nagyteremben már javában állt a bál. A Neo Temlomosok éppen egy ősi rituálét keltettek életre. Kár, hogy Nico nem tudta tartani a száját és felsikoltott, amikor a lovagok között felismerte Rosso-t, a párizsi rendőrkapitányt. Persze egyből észrevettek, s már csak egy revolver csövének felügyelete alatt nézhettük végig a szertartást.

Persze a végén kiderült, hogy Rosso sem jött ki valami remekül a főnökeivel, mivel az utolsó pillanatban a mi oldalunkra állt. A büntetése gyors és fájdalmas halál lett.

A kijárat felé rohanva régi ismerőssel találtuk magunkat szembe. A bandita teljesen elállta a szabadba vezető utat és már, minden veszni látszott amikor mentő ötletem támadt. Lekaptam egy fáklyát a falról és a puskapor közé vágtam. Persze nagy lett az ijedelem, még arról is elfeledkeztek, hogy megöljenek.

Mire a főpap kijött már javában lángolt a por. Sietve megnyugtatott mindenkit, hogy a lőpor már több, mint háromszáz éves és mint olyan nem fog felrobbanni. Mi meg sietve felzaklattunk mindenkit azzal, hogy a lángok közé vágtunk egy táska plasztikbombát. A hatás frenetikus volt. Épphogycsak kiértünk mikor bekövetkezett a detonáció. Persze minden jó ha a vége jó! Itt azonban még nem ért véget hőseink története.

A befejező felirat utal arra, hogy fogunk még hallani George Stobbart-ról és a barátnőjéről. Ennyi lett volna a Broken Sword. Igazán megérdemli a kiváló minősítést. Profi módon megtervezett és kivitelezett kaland.

Kár, hogy nem tesztelhetek ilyet minden hónapban. A készítők most aztán kitettek magukért. Egyetlen negatívumként a rövidséget tudnám megemlíteni. Egy hosszú hétvége alatt meg lehet oldani a feladatot. Sebaj majd talán a második rész nehezebb lesz. Igazából nem is tudok mit hozzátenni a programleíráshoz. A képek magukért beszélnek és akit ez még nem győzött meg, az néhány óra játék után ugyanolyan buzgó nyomozó lesz, mint én.

Mocsy

PC GURU

91%

Na végre!
Ilyennek kell lennie egy jó kalandjátéknak.

Hind
Made in USSR

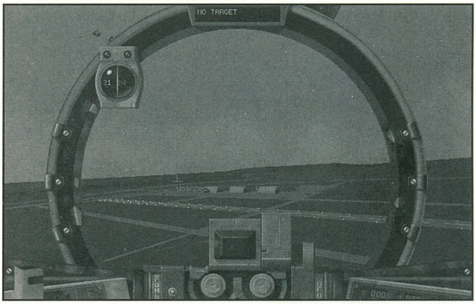
DIGITAL INTEGRATION
CD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0 vagy Win '95, SVGA (1MB), 8MB RAM, 30MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

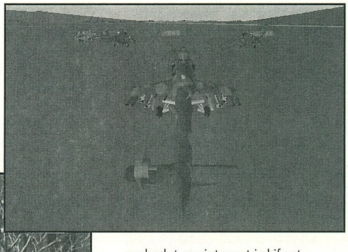
Az egykori szovjet birodalom repülőgép fejlesztéseit a kelleténél mindig is jóval nagyobb titoktartás övezte, így nem botránkozhatunk meg azon, ha az átlagember – miközben vadul dobálódzik az F széria legkülönbözőbb típusainak beceneveivel neveivel – életében nem olvasott még a Su-25-ről, és a Mikoyan név hallatán is legfeljebb a híres tervező politikus bátyja jut eszébe.

Ha kevesen is, de vannak azonban kivételek melyek letépvén a szürkeség hálóját kiharcolták méltó helyüket a köztudatban. Ezek egyike az a kategóriájához képest méretes, mégis a rubens-i formák megfogalmazhatatlan izgalmát árasztó masina, melyet – a hidegháború vasfüggönyének takarásában – hosszú ideig a Mi-8 csapatszállító kisebb módisításokkal létrehozott csapattámogató változatának hittek a nyugati szakértők. Nagyot tévedtek, hiszen ez volt a szovjet hadsereg első kifejezetten támadó jellegű harci helikoptere. Lássuk tehát mi is az igazság.

REGE A CSODASZARVASRÓL

Még javában dúlt a vietnámi háború mikor már több olyan amerikai tanulmány látott napvilágot, mely harctéri tapasztalatok kielemzésével kísérelte meg összegezni a harci helikopterek eme újszerű alkalmazásának hiányosságait. Hamar kiderült, hogy az UH-1 bizony hagyott maga után számos kívánnivalót, hiszen lassú volt, gyenge hajtóművel rendelkezett és csak kevés fegyvert szállíthatott. Viszont a kifejezetten támadó jellegű AH-1 kíséretében mégis jól állta a sarat.





Mihely a karcsú Cobra éles körülmények között is demonstrálta a páncélvédett és nagy tűzerejű harci helikopter létjogosultságát a harcterek felett, az eddig csak szemlélődő szerepet játszó Szovjetunióban is megkezdődött a tervezés. Igaz, némileg módosított koncepció alapján, hiszen a MIL tervezőiroda mérnökeinek figyelembe kellett venni az aktuális katonai doktrínát, mely előírta a katonák szállíthatóságának lehetőségét. A megszokott szovjet gyakorlat szerint most is kiforrt típusok (Mi-8) módosított szerkezeti elemeinek felhasználásával létrehozott V-24 '69 során repült először, és sok tekintetben ötvözte a TOW Cobra tűzerejét a híres UH-1 Iroquois szállító képességével. A '72-ben csapatszolgálatba állított immár Mi-24 névre keresztelt helikopter páratlan masina volt, mely lehetővé tette egy 8 fős deszant csapat frontvonalba való eljuttatását és azt követő hatékony tűztámogatását is. Bár méretei valamelyest korlátozták fordulékonyságát, páncélvédettsége és hatalmas tűzereje bőven kompenzálni látszott kisebb hiányosságait, ezáltal hosszú időre szükségtelenné téve egy kifejezetten harci helikopter kifejlesztési igényét a VSZ hadseregeinek arzenáljai számára.

A NATO-t viszont hidegzuhanyként érte az új helikopter megjelenése, hiszen akkortájt még nem rendelkezett olyan saját típussal, mely akár teljesítményben akár tűzerőben felvehette volna a versenyt a keleti határain gyülekező géppel. Képességei „elismeréseként" a megtisztelő HIND-A (Szarvas) kóddal illették az akkor még teljesen „üvegház" pilótafülkével készülő gépet. Azonban félelmetes híre tükrében az igazán találó név az általa leginkább veszélyeztetett páncélos személyzetektől származik, kik robosztus felépítése, tűzereje, sebessége és nem utolsósorban agresszív külseje láttán, rémálmaik megelevenedett Mumusának (BOGEYMAN) keresztelték.

MOST MÁR TRILÓGIA

Nem ért meglepetésként, mikor jó néhány hónappal ezelőtt valamelyik műholdas csatorna

műsorán megpillantottam a HIND szimulátor első képeit. Már a közel egy évvel ezelőtt, éppen az ellenlábas APACHE LONGBOW megjelenése kapcsán a DIGITAL INTEGRATION burkoltan sejtetni engedte, egy készülőfélben lévő, másik helikopter szimulátor létét, mely végre nem a lassan unalmassá váló nyugati haditechnikai arzenálokból meríti a témát.

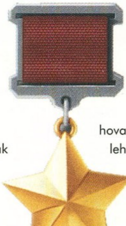
Bár kezdetben voltak kétségek, a választás most már abszolút triviálisnak tűnik, ugyanis a Kamov-50-nel már több közepes színvonalú alkotás is készült, a Mi-28 pedig

legfeljebb némi látványbéli megoldásokban tért volna el amerikai ellenfelétől. Az Mi-24 nemcsak egy egészen más technológiai szintet képviselt, de volt egy másik izgalmas tulajdonsága is; megoldhatóvá vált vele a szimulátorok szintjén eddig nem létező csapatszállítás. Ez pedig az egyedülálló, saját fejlesztésű Virtual Battlefield-del kombinálva biztos nyerőnek tűnik. És az is lett!

Garantálhatom, hogy eddig nem tapasztalt élményben lesz része mindannak, aki belevág a két fiktív, bár nagyon életszagú (Kazahsztán, Korea) és egy történelmi adatokon alapuló (Afganisztán) hadművelet bármelyikébe. A program a TORNADO-ban debütált és APACHE LONGBOW-ban továbbfejlesztett felülettel rendelkezik és logikai felépítése is hasonló, így az azonnal vérre menő harc előtt van lehetőség sok-sok gyakorlásra és különálló bevetések teljesítésére is.

MADE IN USSR

Az elmúlt évtizedek hagyatékaként, ugye mindenki számára ismerős eme általában elborzasztóan igénytelen kivitelezésű, a csúcstechnológiától fényévekre lévő, ámbár elnyűhetetlen termékek alján díszelgő felirat. Szinte biztos, hogy legalább egy, ezekhez hasonló jelző fog átfutni agyunkon, a pilótafülkével való első találkozás során. Az egyszemélyes kabinban ugyanis a szovjet típusokra jellemző kékeszöld műszerfalon, na meg számtalan analóg mutatón és kapcsolón kívül semmi egyebet nem találunk. Ekkor veszi kezdetét a kétségbeesett kutatás perce, ami sajnos az operátor-lövész (WSO) fülkéjébe való átmászás ellenére sem hozza meg az áhított felfedezést. Itt aztán nincs egy darab MFD-sem! Na ez az a pillanat, mikor az Apache-hoz szokott pilóták – teljességgel érthető módon – komolyan fontolgatni kezdik a visszalépés egyre vonzóbb gondolatát. Vajon milyen esélyeik lehetnek ezzel, ha még egy AH-64D-ben ülve is csúnya veszélyt jelent egy mezei ZSU-23/4 és ekkor hol vannak még a Patriot ütegek!



Mielőtt azonban lefuttatnák egy „unisntall-t", tegyünk egy próbát, hiszen bármennyire hihetetlennek is tűnik, az „analóg valóság" látványa riasztóbb mint amilyen valójában. Elég egy csöppnyi optimizmus és máris egyre több a pozitívum ! Például, minden sokkal egyszerűbben működik. Nincsenek bonyolult radar-üzemmódok és nem kell állandóan állítgatni az MFD-k képernyőit. A térkép kijelzőjével sem lesz sok gondunk, hiszen a megjelenített képet sem nagyítani, sem kicsinyíteni nem lehet! A műszerek tanulmányozására sem kell túl sok időt pazarolni. Úgy is túl egyformák ahhoz, hogy a harc hevében számlapjaikról merítsünk információt. Nem érheti sérülés a robotpilótát sem, hiszen nincs! És a terepkövető rendszer sem dögölhet be (Stable + Realistic mód). Egyedül a HUD épségére kell ügyelni, hiszen itt koncentrálódik az összes használható repülési adat. Ne feledjük, a magasságmérő mindig felszín feletti magasságot mutat!

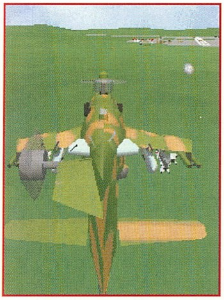
Amit pedig nem tud a technika, azt pótolja a profi kiképzésben részesült WSO. A „Szilikon" becenevű vlagyivosztoki srác fergeteges, csúcstechnológiájú optikai érzékelőket meghazudtoló látással rendelkezik. Mihelyst megkapja az utasítjuk rá, veszélyességük ill. fontosságuk szerint kategorizálja és kiválasztja a célpontokat. Akár több km távolságból is képes 100% pontossággal meghatározni bármely katona, tank vagy fa ... stb. hovatartozását, így biztosak lehetünk benne, hogy mindig az ellenséget éri tűzcsapásunk. Bezzeg azzal az imperialista AH-64-gyel mekkora gond volt megkülönböztetni a török M113-t az azonos típusú görög járgánytól. Na jó, azért manuális célkiválasztás esetén okozhatunk néhány saját veszteséget is.

Van viszont egy elbűvölően rikácsoló Natasha, aki második anyaként figyelmeztet minden leselkedő veszélyre, valamint nem hiányozhat a fedélzeti számítógép a fegyverek kioldására. Ha a célzókörök fedik egymást és a számláló eléri a nullát, a bombák a találat esélyével oldódnak le. A rendszer működése „space" folyamatos nyomva tartásával érhető

el. Egy jelenséget viszont még a legnagyobb optimizmus esetén sem lehet egykönnyen megemészteni. Egészen pontosan a „Realistic" beállításnál, a teljesítménynövelés esetén fellépő erős bal irányú elfordulásról van szó, mely a farokrotort vezérlő lábkormány (hétköznapi háztartási kellék) hiányában, csak a gép előre billentésével (sebesség növekedés) kompenzálható. A leszállások ennek következtében felettébb rizikós vállalkozásokká válnak.

A PÁRT ÖKLE ...

Mint ahogyan azt az afganisztáni kaland során jó néhányan megtapasztalhatták, bizony a lehető legkeményebben kívánt lecsapni ellenfeleire. Eme koncepció ékes

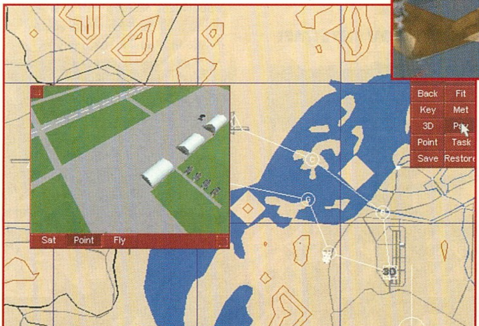


példája a Hind 6 pilonon elterpeszkedő brutális fegyver terhelése, mely első pillantásra valóban elsöprő tűzerő látszatát kelti.

Azonban sajnos itt is fellelhetők kardinális hiányosságok, melyek közül a legszembetűnőbb az irányított páncéltörő rakéták terén tapasztalható. A muzeális értékű AT-2 „Swatter"-ekkel (max. 4 db volt felfüggeszthető!) szerencsére már nem kell szenvednünk, mivel a harcok során kizárólag az őt felváltó, harmadik generációs AT-6 „Spiral" – avagy kevésbé közismert nevén 9M114 – rakétával fogunk találkozni. Briliáns, indítását követően rádió-parancsközlő – távirányítással, majd a végfázisban passzív IR önrávezetéssel működő fegyverről van szó, melynek kettős kumulatív töltete 5km-es hatótávolságán belül a legkeményebb páncélossal is gond nélkül végez. Szívem szerint maximálisan elégedett lennék vele, ha az összes pilonra illeszthetők lennének indítósínei. A jelenleg szállítható 8 db (miért nem 12??) azonban a nyugati típusok kapacitásának csak a fele és a páncélvadász feladatkörben jelentősen korlátozza a gép ütőképességét. Sok szempontból az Apache-éhoz hasonló ámbár valamivel kisebb szögtartományban mozgatható négycsövű 12,7mm géppuska a Hind legfontosabb fegyvere. Bár tankok ellen hatástalan, páncéltörő lövedékei 1500m-en belül kiütik a BMP/M2A1kategóriájú járműveket. Tuti, hogy a 9M114 után ez a legpontosabb (és leggyakrabban használt) fegyverrendszer.

A NATO gyakorlattal ellentétben a szovjet doktrina előirányozta légibombák vetésének lehetőségét is, azonban ennek is meg vannak a maga buktatói, melyek közül a legnagyobb talán az alacsony magasságokból biztonságosan leoldható szabadesésű bombák hiánya jelenti. A szovjet arzenál pedig nem rendelkezik az amerikai Mk82 Snakeye-hoz hasonló késleltetett fegyverekkel, tehát bármely kiválasztható robbanószerkezetről legyen is szó, a bombavetés általános hátránya, hogy a terepkövető repülés relatív biztonságának feladására kényszeríti a pilótát. Például a FAB250, ill. FAB500-asok oldásánál nem ajánlatos 150 m ill. 300 m-nél alacsonyabbra merészkedni, különben a bekövetkező detonáció legalább annyira káros lesz a feladóra mint a címzettre.

Az OFAB250 kazettás muníciók használatával – némi rizikó árán – kemény csapások mérhetők könnyebben páncélozott konvojokra és gyalogos menetoszlopokra egyaránt, a FAE-500 aerosolos bomba pedig nemcsak a nyílt terepen lévő katonák, de a meg nem erősített építmények ellen is hatásos. Óriási lökéshulláma miatt azonban legalább 400m magasból célszerű leoldani. A 36 gyalogsági aknát tartalmazó KMGU-2 a helikopter épségére nézve is szörnyen szerencsétlen szerkezet. Ennek legfőbb oka, hogy az aknák optimális szóródása érdekében, lassan (200 km/h), alacsonyan (50-150m) és egyenes vonalban kell repülni az ellenséges védelem össztüzében. Az oroszoknál nagy hagyománya van a nem irányított fedélzeti rakétáknak, az ún. UV blokkoknak, melyek 57mm, ill. 80mm rakétái szintén látványos tűzerőt képviselnek, azonban a gép Hind hossztengelyével párhuzamosított fegyverek pontos célzása sok gyakorlást igényel.



De legalább nem kell velük spórolni!

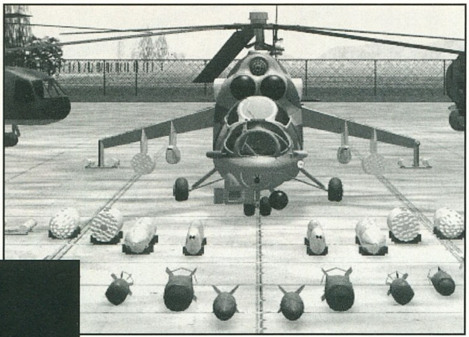
Az AA-8 „Aphid" (R60) légiharc rakétát kis robbanófeje teszi kevésbé népszerűvé, csak akkor válasszuk, ha erős vadászgép tevékenységre kell számítani. Az UPK-23/250 típusú 23mm ikercsövű gépágyút, nagy hatótávolsága ellenére szintén hanyagolhatjuk, hiszen célzása az UV blokkokhoz hasonlóan történik. Esetenként légiharc során vehetnénk némi hasznát. Ha előzetesen nem szállítottunk deszantosokat, lehetőség van az ellőtt rakéták (bombákat nem lehet) egyszeri pótlására a deszant térben tárolt készletekből. A műveletet – leszállást követően – a személyzet végzi el és elkészültét a „Weapons Loaded" üzenettel jelzi. Mindig csak a landolás pillanatában hiányzó rakéták helyére kerülnek újak, így a

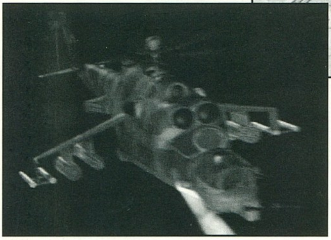
manőver többször is végrehajtható. A tartalékok felhasználását követően a „No Spare Weapons" jelzi az újabb próbálkozás kudarcát.

A SZARVASVADÁSZ

Bár elméletileg az Öbölháború és minden bizonnyal a „Joint Endeavour" hadművelet során is lett volna rá lehetősége, nem sikerült feljegyzéseket találnom akár egyetlen Apache vs. Hind összecsapásról sem, tehát „indián" származása ellenére,

az amerikai „harcost" csupán a szimulátorokban tanúsított teljesítménye eredményeképpen illethetné meg a dicső titulus. Most azonban végre eljött az igazság pillanata, mert ugyebár nem jelenthetett különösebb dicsőséget levadászni egy gyengécske mesterséges intelligencia által leginkább rakéta töltelék' szerepkörben kezelt, látványosan előcsörtető helikoptert. Nincs is szándékomban tagadni, mekkora





örömömre szolgál az Apache elsöprő győzelmére voksolók kiábrándítása. Mert láss csodát, már a második összecsapás során bebizonyosodott, hogy hozzáértő kezekben a látszólag lomhább, minden modern avionikát látványosan nélkülöző Hind bizony képes megszorongatni szintén ember által irányított ellenfelét. Ugyanis nem az Apache-é az összes adu ász! Bár a Mi-24 kevésbé fordulékony, nagyobb tömegéből adódóan mélyrepülési gyorsulásban sebesség fölényt élvez. Evidens, hogy géppuskája sem tűzerőben, sem hatótávolságban nem vetekedhet a 30mm Chain-Gun-nal, viszont az R60-as hatótávolsága felülmúlja a Stingerek-ét, ami légiharc során szintén nem elhanyagolható. Az irányított páncéltörő fegyverek terén a 16 db Hellfire-rel nem lehet konkurálni, ennek ellenére abszolút tűzerőben (+2 pilon) ismét a Hind kerül ki győztesen. Jó dolog a Longbow Apache radarjának légtérpásztázó üzemmódja is, azonban a Hind passzív besugárzás jelzője könnyűszerrel felfedi a szabad szemmel még nem látható Apache közeledésének irányát. Persze nincsenek illúzióim afelől, hogy lesznek szép számmal olyan pilóták, akik majd veszetten próbálják bizonyítani kedvenc gépszörnyetegük felsőbbrendűségét, bár szerintem ezen esetben nem is ez a lényeg. Bár sohasem árt egy kis megmérettetés, most sokkal inkább az emberi tényező miatt lényegesen kiszámíthatatlanabbá váló harc, vagy egyszerűen csak a közösen végrehajtott repülés örömén van a hangsúly. Bármelyikről legyen is szó, az élmény akár több próbálkozást is megér. Azonban már az első alkalommal sikerrel járhatunk, ha az APACHE LONGBOW telepítését követően a MISSDATA és 3DDATA könyvtárak tartalmát ill. magát az APACHE.EXE file-t felfrissítjük a HIND CD-n fellelhető azonos elnevezésű állományokkal.

SORELLOV INTELMEI

A hadműveletek alatt dinamikusan változó frontvonalak alkalmanként kihatással vannak előretolt támaszpontjainkra is, tehát még arra is fel kell készülnünk, hogy bevetésről visszatérvén csak egy nagy semmit találunk a navigációs rendszer által jelzett utolsó waypoint helyén. Ezen esetekben elkerülhetetlenné válik a környező terep – szerencsénktől függően alakuló időt igénybe vevő – felderítése.

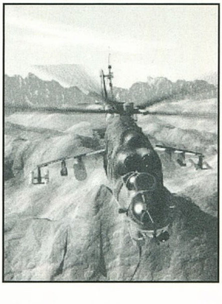
A koreai, ill. kazaksztáni bevetések során ajánlatos fokozott figyelmet szentelni a harctereken ólálkodó korszerű csapatlégvédelmi alakulatokra. A Giraffe és Long Track lokátorok által vezérel Patriot, Rapier és SA-8 rakéták csúnyán megkeseríthetik életünket. Tehát ha csak nem ólálkodik alattunk egy ZSU-23/4, tapadjunk a földfelszínhez. Afganisztánban viszont éppen az ellenkező taktika alkalmazandó, hiszen az SA-7-esek, a Dshk géppuskák vagy akár a Kalashnikovok is megrongálhatják a túlságosan alacsonyan portyázó Hind-ot. Különben is, nagyobb magasságokban repülve, megnövekszik az érzékelők effektív hatótávolsága.

Nem kizárt, hogy többszörös próbálkozás ellenére sem sikerül áttörni a jól pozícionált légvédelem zárótüzén. Ilyenkor változtassunk megszokott taktikánkon. Javulhatnak túlélési esélyeink, ha hirtelen manőverekkel, lehetőleg minél kiszámíthatatlanabb kurzusokon közelítjük meg célpontunkat. Szintén jó alternatívát jelentenek a nagysebességű, hirtelen ráfordulásból végrehajtott rácsapások is, bár a lecsökkenő célbefogási idő kezdetben okozhat nehézségeket. Nem túlzottan lovagias, viszont annál inkább egészségkímélő cselekedet előre engedni kötelékünk többi helikopterét a veszélyesnek ígérkező terep felderítések során. Mert ugyan kinek is kell egy halott hős???

Míg a kísérőnk feladatának megfelelően cselekszik, a többi gép – támadás esetén – hajlamos a visszavágásra. Ezen esetekben ügyelni kell arra, hogy tőlük ne távolodjunk túlzottan el és legfőképpen ne érkezzünk túl korán a célterület felé.

Nem ajánlatos elveszíteni a nagyobb kötelék tűzereje adta védelmet!

Feltételezem, nem csak nekem jelent komoly frusztrációt a makacs deszantosok/sebesültek/lelőtt pilóták kiszállásra késztetése, ill. kimenekítése. Sajnos ezen bevetés típusok különösen precíz navigációt (és repülési készséget) igényelnek, hiszen hős katonáink már a nav.



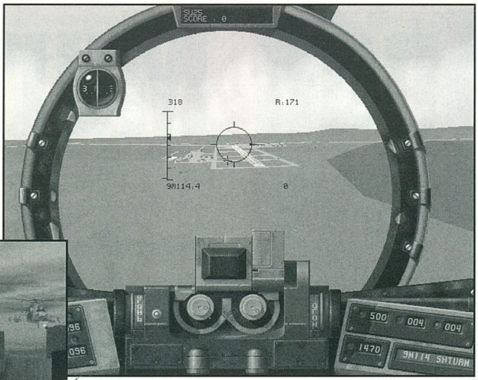
ponttól mért mindössze 100m-es távolság eltérés esetén sem hajlandóak elhagyni a gépet. Kis távolságok, megfelelő terepviszonyok ill. veszélytelen ellenséges tevékenység esetén megkísérelhető a pontos koordinátákhoz való odagurulás (irányváltoztatás kizárólag a farokrotorral történhet!). Viszont kevésbé amatőr – és más esetekben is jól alkalmazható – alternatívát jelent a fontosabb tereptárgyak memorizálása, majd ezek navigációs referencia pontokként való felhasználása. Ne feledjük, a navigációs rendszer bármikor megsérülhet.

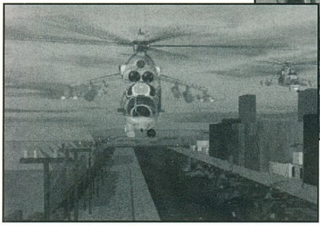
Mivel a Hind-ban lévő térkép display-en semmiféle nagyítás nem végezhető, a leszállási körzet részletes topográfiájának tanulmányozására kizárólag a bevetés előtt, a Mission Planner-ben van lehetőség.

A Mig-27-esek bombái számára történő lézeres célmegjelölésnél, a támadás sikere csak precíz

csapatmunka esetén garantált. Ügyeljünk tehát a célterület időben történő elérésére és figyeljük a vadászbombázó pilóták üzeneteit. A dezignátor – automatikusan – a célpont befogása pillanatában működésbe lép!

Konvojok támadása esetén némileg rizikós, viszont rendkívül hatásos és gyors pusztítást eredményező taktika az út feletti





mélyrepülésből történő OFAB250 kioldás.

Gyakori jelenség, hogy erős páncélvédettségű célpontokat (pl. A-10, Apache, Su25) nem képesek egyetlen találattal megsemmisíteni a relatív kis robbanó töltetű R60-asok. Tehát ezeket a vadászgépektől mentes övezetekben nyugodtan el is felejthetjük, hiszen az AT-6-osok több mint hatásosak az alacsonyabb sebesség tartományokban haladó légi célpontok ellen. Nagy előnyük, hogy a WSO által való rávezetés révén nem zavarhatók IR csapdákkal.

Végül egy a Hind fejlesztőitől származó jó tanács. Esetenként kilátástalannak tűnő (bár nem lehetetlen) feladatra vállalkozik minden olyan pilóta, aki egy hétköznapi joy-jal kíván Realistic módban repkedni. Tapasztalataim szerint az analóg gázkar (főleg kimentési bevetések esetén) teljességgel nélkülözhetetlen, míg a lábkormány hiánya némi gyakorlással (erős forgatónyomaték) kompenzálható.

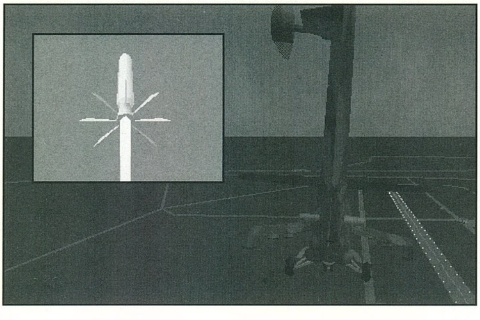
SÁRDAGASZTÓK KÖZÖTT

Nem kizárt, hogy azonnal bolondnak fogtok tartani, ha azt állítom, hogy számomra egy helikopter szimulátor legélvezetesebb pillanatait völgyekben szerencsétlenkedő katonák figyelemmel kísérése jelenti. Még nem is perverz voyeur hajlamaimat élem ki, hanem egyszerűen lenyűgöz a látvány. Minden eddigi szimulátorban a célpontok személytelen gépek voltak, melyek gyakran meglehetősen szánalmasan próbáltak meggyőzni arról, hogy őket igen is fejlett mesterséges intelligencia irányítja. Ez az AI azonban tényleg lélegzet elállító! Már az sem semmi, hogy végre gyalogság ellen is lehet harcolni, de az mindent felülmúl, hogy ezek a emberek nem csak a látvány miatt menetelnek terepen, hanem akkor lőnek, mikor feltűnik egy tank vagy helikopter és akkor menekülnek, ha már minden veszni látszik. Úgy viselkednek, mint ha hús-vér katonák volnának. És még a vállukon hordozott fegyverek típusai is stimmelnek, hiszen afganisztánban a Stingerek első jelentősebb mértékű bevetésére csak '86 októberében került sor.

Csak érdekességként jegyzem meg, hogy a fegyver használatát oktató CIA tisztek minden lelőtt szovjet gépért 2 újabb rakétával látták el a gerillákat.

Hogy mi a véleményem a programról? Válaszként hadd idézzem egy angol újságíró kollegám szavait: „A legizgalmasabb szórakozás az orosz rulett feltalálása óta."

Sorell'



PC GURU

90%

A HIND szebb, gyorsabb és jóval nehezebb, mint az Apache. Kár lenne kihagyni!

A NATO kód szerinti A-F változatokból közel 2,300 Hind hagyta el az Arsenyev-i, ill. Rostov-i üzemek szerelőcsarnokait. Az elkészült gépeknek több mint a felel az Szovjet légierő állományába került.

Az első Hind A-k '73 tavaszán jelentek meg a kelet-németországi Stendal és Parchim támaszpontokon, ahol számuk egy évvel később 90-re duzzadt. Fegyveres konfliktus kirobbanása esetén Nyugat-Berlin elfoglalásába jutottak volna fontos szerephez.

A viszonylag méretes Mi-24 masszív törzsének függőleges oldalai kitűnő visszaverődési felületet biztosítanak a radarsugarak számára, ami jó észlelhetőséget és célpontot jelent a SAM-ek számára. De meglepő ez egy olyan géptől melynek méretei vetekszenek a II vh. közepes bombázóiéval. A robosztus konstrukció erényeit igazolja, hogy Algériától, Indián át egészen Peruig Földünk összesen 18 országban került rendszeresítésére.

Az Iraki/Iráni háború során legalább egy iráni F-4 Phantom II esett áldozatul rendhagyó módon bevetett AT-6-os találatának. A Mi-24 Afganisztán sziklás hágói és szorosai között esett át a tűzkeresztségen, majd széleskörű alkalmazásra talált Angola, Csád, Nicaragua, Sri Lanka és a Perzsa-öböl háború sújtotta térségeiben is.

A sors érdekes fintora, hogy a Mi-24 első légvédelmi rakéták okozta veszteségeit, a mujahedin gerillák által Egyiptomból beszerzett orosz gyártmányú SA-7 – eseknek könyvelhették el.

Mint ex-VSZ tagállam, hazánk is rendelkezik a Mi-24 D és E alváltozataival, melyekből egy-egy századnyi (25 gép) a „Bakony" hadosztály alárendeltségében a szentkirályszabadjai támaszponton állomásozik.

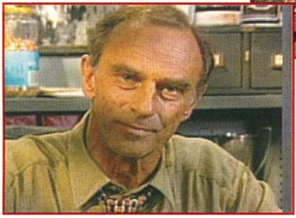
Sorell

Elk Moon Murder

A Santa Fe-i rejtély

ACTIVISION
2xCD, 486DX2-66, MS-DOS 6.22, SVGA, 8MB RAM, 35MB HD, MOUSE
SoundBlaster comp.

Volt szerencsém az Activision előző interactive-movie/kaland játékát végigjátszani, és örültem, hogy engem „leptek" meg a soron következő, hasonló stílusú játékkal is. El kell mondanom, hogy a Spycraft (az volt ugyanis az első ilyen stílusú játéka az Activisionnak) nagyon tetszett nekem, és így elég pozitívan



álltam neki a „The Elk Moon Murder"-nek is.

Véleményem szerint az Activision egy új sorozatot akar indítani, mert a játék a „Santa Fe Mysteries" cím alatt jelent meg. Valószínű, hogy siker esetén több hasonló nyomozós játék is kikerül majd a kezeik közül.

Az „irányításra" vagy inkább kezelésre nem pazarlom a szót, mert teljesen egyértelmű, inkább egyenest a játék közepébe vágok.

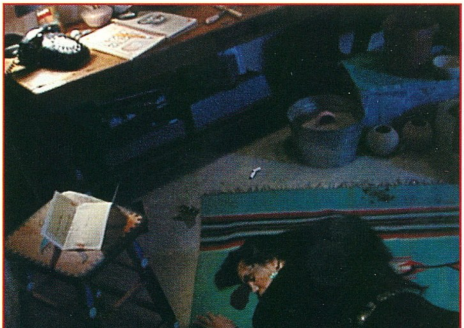
„Több lövéssel megölték Anna Elk Moon-t, az ismert indián fazekast. A gyilkos abban a stúdióban végzett vele, ahol Anna Elk Moon dolgozni szokott. Az elkövető elvitt magával néhány felbecsülhetetlen értékű indián motívumokkal díszített cserépedényt is. Valószínű, hogy rablógyilkosság történt, és azért kellett meghalnia Anna Elk Moon-nak, mert jelen volt a betörés idején."

DAY ONE

A főnök hivatott az Elk Moon gyilkosság miatt. Nem vesztegettem az időt, hanem egyenest a rendőrségre mentem. A főnök már várt. Röviden és tömören közölte, hogy kevés időm van a gyilkos előkerítésére, mert Anna Elk Moon-nak a felsőbb körökben is jó ismeretségei voltak, ezért fentről erősen rugdossák a seggét. A sztori az volt, hogy miután Anna hazament a férjével a kaszinóból, elment még dolgozni a stúdiójába, és a férje reggel ötkor halva találta. Ráadásul néhány értékes cserépedény is eltűnt. Két segítőtársat kaptam az ügyhöz, Night Sky és Rebecca Orlando felügyelőket. Night Sky a nyomozás során, Rebecca Orlando az alibik ellenőrzésében segített. Öt napot kaptam a gyilkos megkeresésére, mert utána az FBI vette volna át az ügyet.

Az idő szűke miatt egyenest Jack Gordonhoz, Elk Moon férjéhez mentem. Jack elmondta, hogy aznap este a kaszinóba mentek a feleségével, ahonnan Anna kijött a volt férjével, Roy-jal. Épp vitatkoztak a parkolóban, amikor megjelent Jack, majd hazajöttek Annával. Jack a TV-t nézte, Anna a stúdióba ment egy kicsit dolgozni. Jack whiskyzett, majd elaludt és reggel ötkor ébredt fel.

Fejbelőve találta a feleségét a stúdióban. Jack szerint Roy Elk Moon volt a gyilkos, mert verte a feleségét, amikor még együtt éltek. Elmondta még azt is, hogy Anna sok időt töltött egy kaszinó ellenes csoporttal, illetve annak vezetőjével, Paul Behlennel. Még egy nevet említ, Tom McHorse-ét, aki a kertészük volt és kirúgták. Sokáig zaklatta őket utána.



Jack Gordontól egyenest Roy Elk Moonhoz mentünk, Anna exférjéhez. Azt mondta, hogy ő nem lett volna képes megölni, mert mindvégig szerette Annát. Azt is elmondja, hogy kint beszélgettek Annával a parkolóban, amikor megjelent Jack és veszekedést kezdeményezett. Különben is miért ölte volna meg Annát néhány nyamvadt cserépedényért? – kérdezte. Nem is beszéltünk cserépedényekről, ezért kérdőre vontuk. Nem akarta megmondani, hogy honnan tudta, hogy eltűntek a cserépedények. A veszekedés után hazajött.

Roy Elk Moontól Paul Behlenhez vitt az utunk. Paul Behlen szerint Ed Snydernek és Sonny Two Feathersnek lehetett köze a gyilkossághoz, ugyanis ezek ketten egy, az indiánok területén épülő kaszinó tervével foglalkoznak. Annának volt egy felszólalása ellenük. A kaszinó után találkozott Annával a stúdióban, de eljött mert látta, hogy van ott valaki. A ház előtt egy zöld furgon állt. Őt a szobatársa látta hazamenni. Rögtön elrendeltem a zöld furgon keresését.

Ekkor üzenetet kaptam a PDA-mon, miszerint rögtön Carrie March-hoz kellett mennünk. Odamentünk. Carrie elmondta, hogy Jack a feleségét hagyta el Annáért. Szerinte sokaknak lett volna oka Annát megölni, ugyanis Anna egyszer beszólt Sonny Two Feathersnek, mert

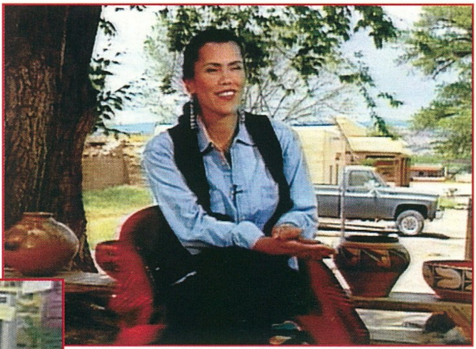
Ed Snydernek dolgozik. 3 hónapja otthagyta Frank Delgado galériáját, aki ezért nagyon neheztelt rá, sőt 10 napja veszekedtek is a Mesa kávézóban, ahol Frank megfenyegette Annát. Anna romantikus viszonyban volt Paul Behlennel.

Miután végeztem, el is telt az első nap.

DAY TWO

Megjön néhány alibi ellenőrzésének az eredménye, illetve az, hogy két, a látotthoz hasonló, zöld furgont találtak a városban. Jack Gordon és Roy Elk Moon gyenge, sőt Roy Elk Moon el is ment otthonról, miután hazaért.

A második napunkat Frank Delgadonál kezdtük. Tőle megtudtuk, hogy övé a galéria ahol Anna a munkáit árulta, és Anna még tartozott neki két cserépedénnyel, amikor elment tőle, ráadásul valami gyenge másolat vacakot adott neki az eredetiek helyett. Azt mondta, hogy nem tudott róla, hogy Anna a Santa Vera kiva edényeket tisztította, és van



egy zöld kocsija a cégének, de azt két hete használták utoljára.

A főnök hívott a PDA-mon. Ismét zargatták fentről és azt mondta, hogy siessünk, mert nincs kedve várni az eredménnyel. Paul Behlen alibije jó volt.

Karen Gordonhoz mentünk következőnek. Ő Jack Gordon exfelesége. Anna a barátnője volt és ő ismertette össze Jackkel. Nem szereti már Jacket és különben is van már egy új barátja, Ed Snyder. A gyilkosság estéjén az Ocotillo bárban voltak és onnan Edhez mentek.

Onnan természetesen Ed Snyderhez mentünk. Ed Snyder azt mondta, hogy csak látásból ismerte Annát. Ő Karennek csak a barátja. Az estéről ugyanazt mondta, mint Karen.

A jelentések szerint Delgado alibije porrá foszlott.

Mivel Sonny Two Feathers volt Snyder „üzlettársa", ezért hozzá mentünk. Elmondása szerint Anna az ellenfele volt, mert míg Sonny akarta a kaszinót, addig Anna nem akarta, hogy indián földön egy kaszinó létesüljön. Ennek ellenére Anna nem volt népszerű a Pueblóban. Sonny a kaszinóból a Bristlecone bárba ment, majd onnan haza.

A második napra Sonny volt az utolsó emberünk.

DAY THREE

A napot Raymond Wolfwalkernél kezdtük. Ő azért került a képbe, mert a felesége öngyilkos lett és ő Annát hibáztatja érte. Anna zsarnoki módon irányította a Santa Vera-i indián piacot, és amikor kitagadta onnan a feleségét, az kétségbeesésében öngyilkos lett. Ő nem ölte meg Annát – mondta. A barátjának segített költözködni és 12.30-ra haza is ért. A gyerekeinek a nagyanyja látta is őt, mert addig a nagyi vigyázott a gyerekekre.

Karen Gordon alibije rossz. 12.30-kor látták eljönni Ed Snydertől. A főnök hívott. A likőr boltnál láttak egy zöld furgont, amire illik a leírás. Azt mondta siessünk oda. Odamentünk.

Tom Mchorse-é a furgon – ő volt Annáék kertésze, akit elbocsátottak –. Néhány cserépedényt találtunk a kocsiban, ráadásul egy pisztolyt is. Letartóztattuk. A rendőrségen először a bizonyítékokat néztük meg (Evidence). A pisztoly az volt, amivel Annát lelőtték, a kesztyű a tettesé volt és a cserépedények is úgy néztek ki, mint amelyek eltűntek. Menjük át a kihallgatóba (Interrogation). Tom McHorse azt mondta, hogy nem tudja, hogy hogyan kerültek azok a dolgok a kocsijába. egy bárban volt este, utána pedig elment bingózni.

A főnök hivatott. Lementünk hozzá (Chief). Nem hagyták az ügy miatt, és az FBI azt akarta, hogy az edényeket vigyük el Joe Edetahoz.

Elmentünk Joe Edetahoz és elvittük neki az edényeket. Megvizsgálta és azt mondta, hogy azok hamisítványok voltak.

Megjött Wolfwalker alibije, ami jó volt. Night Sky elmondta, hogy Tom McHorse-t kiengedték és elmehetünk a többieket meglátogatni még egyszer. Ennek ellenére először Astrid Ameshez mentünk. Nála csak

Inga Muellerrel, az asszisztensével tudtunk beszélni, mert Astrid pihent, nagyon megviselte a gyilkosság. Mueller elmondta, hogy Astrid sokat dolgoztatott Annával. Szerinte Ronald Ames tehette, Astrid unokaöccse, ugyanis Astrid vissza akarta adni az edényeket az indiánoknak és ez Ronaldnak nem tetszett. Az edények valamikor Ronald anyjáé voltak. Roland ki is találhatta, hogy Annánál vannak, mert tudhatta, hogy Astrid Annával tisztíttatta meg a cserepeket.

Ezek után egyértelmű volt, hogy Ronald Ames-hez mentünk. Ronald azt mondta, hogy nem ismerte Annát személyesen, és eszébe sem jutott volna ilyesmi. Az edények valamikor az anyjáé voltak. Az anyja Astridnek adta azokat azzal a feltétellel, hogy ha Astrid meghal, akkor azokat a fiára, Ronaldra hagyja. Astrid meg oda akarta adni az indiánoknak, ezért természetes volt, hogy Ronald mérges volt Astridra. Ronald viszonyát Astriddal pedig Inga Mueller rontotta meg, aki ellene hangolta Astridot. Mellesleg Pecosban volt, a felesége szüleinél.

Egy ilyen mozgalmas nap után épp ideje volt visszavonulni.

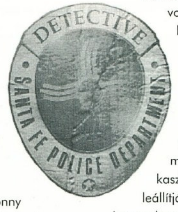
DAY FOUR

Ezen a napon eljött az idő arra, hogy megtegyük második látogatásunkat az ügy érintetteinél. Én úgy gondoltam, hogy először azokkal kell végeznünk akiknek nem igazán stimmelt az alibije. Ezért a napot megint Jack Gordonnal kezdtük.

Elmondtuk neki, hogy Roy Elk Moon szerint ő kötött belé, amikor odament hozzájuk, erre természetesen azt mondta, hogy Roy hazudik. És különben is hazugság az, hogy Anna össze akart volna költözni Roy-jal. Bírósági eljárással akarta eltiltatni magától Royt. Mary Wolfwalker haláláról meg csak azt tudja mondani, hogy Anna sokáig rosszul aludt Mary kitiltása miatt, de olyan embertelen viszonyok voltak az indián piacon, hogy meg kellett tenni.

Jack Gordon után ismét Roy Elk Moont. kerestük fel. Elmondtuk neki, hogy tudjuk, a gyilkosság napján nem maradt otthon miután hazament. Azt mondta, hogy csak a likőr boltba ugrott el egy kis whiskyért, majd onnan hazament. Annával tényleg össze akart költözni és Gordon csak hazudott a bírósági végzésről.

„Az alibijük nem stimmel" listán Frank Delgado következett. Delgado újra elmondta, hogy van egy zöld furgonjuk, de azt két hete használták utoljára, amikor szerelőhöz vitték. Arra a kérdésre, hogy vásárolt-e már lopott dolgot, azt mondta, hogy mindig megkérdezi, hogy honnan van a tárgy. Jól meggondolja mielőtt megvesz valamit, de néha követhet el ő is hibát. (A sztorin kívül megjegyzem, hogy nem igazán volt nekem tiszta, hogy ez a kérdés hogyan merült fel. A lopott cserepek ugyanis Tom McHorse kocsijában voltak és nem Delgadojéban. A készítők biztos tudják.)



Közben megjött Sonny Two Feathers alibije is, de azzal sincs minden rendben, ugyanis fél óra hiányzik belőle. Épp indultunk volna Sonnyhoz, amikor üzenet jött a főnöktől, hogy rálőttek Astrid Amesre, és húzzunk oda, derítsük ki, hogy mi folyik, mert szétrúgja a seggünket.

Egyenesen Astrid Ameshez mentünk. Astrid elmondta, hogy épp az íróasztalánál ült, amikor egy lövést hallott, majd leesett a székéről. Ekkor érezte meg, hogy eltalálták, majd egy menekülő kocsi csikorgó kerekeinek a hangját hallotta. Nem látta a kocsit, mert ugye nem volt olyan helyzetben. Fogalma sincs róla, hogy ki és miért lehetett. Mivel Astrid többet nem

tudott mondani, be is fejeztük ott a dolgainkat.

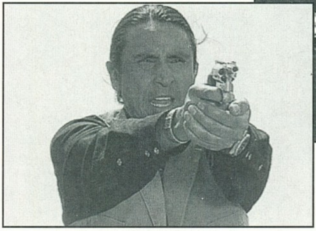
Mint már előtte is akartuk, Sonny Two Feathershez mentünk. Feltettük neki a kérdést, hogy mit csinált a hiányzó időben, mire azt mondta elmondja nekünk, csak a feleségének ne említsük. A barátnőjénél volt. Azt is elmondta, hogy a Puebloból senki sem lett volna képes megölni Annát.

Ed Snyder következett a listánkon. A rosszనyelvek szerint mindenét befektette a kaszinó építésébe, és ha leállítják az építkezést, az igencsak csődbe kergethette volna. Erre ő azt mondta, hogy ha ezek után megölte volna Annát, akkor ő lenne a legnagyobb marha a világon. Arra a kérdésre, hogy miért titkolta el, hogy Karen Gordon csak 12.30-ig volt nála, azt válaszolta, hogy ennyivel tartozott Karennek.

Miután végeztünk Snydernél megkaptuk Ronald Ames alibijét. Rossz! Sitty-sutty kidobta a családját a felesége szüleinél, majd eljött onnan.

Ronald Ames volt a következő „páciensünk". Nála semmit nem tudunk meg Annával kapcsolatban. Elmondja, hogy csak azért veszekedett Astriddal a cserépedények miatt, mert az anyja ráhagyta és nagyon sokat jelentettek neki. Az pedig, hogy el akarta volna adni, vagy megtartotta volna, az az ő dolga.

A negyedik napunk ezzel be is fejeződött.



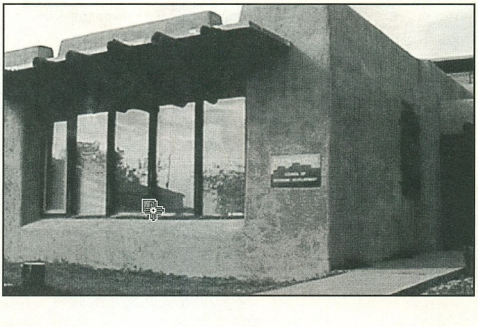
DAY FIVE

Tudtuk, hogy ha azon a napon nem derítjük ki az esetet, akkor gyorsan megszakadt volna a pályafutásunk a rendőrségnél. Mivel már csak Carrie March és Inga Mueller alibijének az igazolására vártunk és nem igazán vettük a potenciális elkövetők közé őket, a rendőrségen kezdtük a napunkat.

A számítógépen megjelenítettük az ügyben szereplők névsorát és elkezdtük végiggondolni az egész ügyet. Minden személynél beállítottuk, hogy gyanúsított vagy informátor, és hogy milyen kapcsolatban volt az áldozattal illetve mi motiválhat a gyilkosság elkövetésére.

Az Ames ügyben érintettek (Astrid és Ronald Ames, Inga Mueller) kiesnek a gyilkosság gyanúsítottja alól, mert velük a hármuk közötti konfliktusok miatt lehetne beszélni. Carrie Marchnak volt alibije és csak egy tipikus szemfüles szomszéd. Paul Behlen, Anna szeretője. Alibi OK. Ő is kiesett. Tudtuk, hogy milyen ha egy részeg ember elalszik, ezért Jack Gordon is kiesett. Roy Elk Moon szerette, de azért a lehetséges gyilkosok között tartottuk számon. Sonny Two Feathers és Ed Snyder. Nagy pénzek forogtak kockán, ráadásul Sonnynak nem volt alibije. Ők is lehettek. Karen Gordon már nem volt féltékeny Jackre, mert volt egy új barátja. Kilőve. Raymond Wolfwalker már túltette magát a felsége halálán és ha meg akarta volna ölni Annát, már akkor meg tette volna. Kiesett. Maradt Delgado, aki eleget keresett Annán ahhoz, hogy a szakításért megölje.

Maradt a Snyder-Sonny duó és Roy Elk Moon. Roy kiesik a párosításból, mert szerette a feleségét (állítása szerint). Snyder-Sonny duó. Hatalmas pénz forgott kockán a kaszinó építése során. Ha nem jön össze Snydernek mindene odaveszett volna. Ha ő a gyilkos, akkor mindene odaveszik szintén. Sonny volt az elkövető. Nem volt annyira központban mint Snyder és egy célért harcoltak, a kaszinó felépüléséért. Miután kiállítottuk Sonny Two Feathers elfogatási parancsát, elmentünk hozzá...



Innen már könnyű befejezni, és ezt az olvasóra hagyom. Néhány dolgot nem említek a leírásban, amiket most fel is sorolok.

Amint kihallgattunk valakit, kérjük az alibijének az ellenőrzését. Ha több alibi ellenőrzése is folyamatban van, akkor állítsuk őket fontossági (lehetséges gyilkos) sorrendbe. Az utolsó nap még el lehet menni néhány karakterhez (pl. Joe Edeta...), de ezek már nem voltak fontosak a játék végkimeneteléhez, ezért nem is írtam róluk. Nyugodtan el lehet hozzájuk is menni...

Az értékelés. Nem olyan nehéz mint gondoltam. Én legalább egy olyan szintű programot vártam mint a Spycraft volt, de inkább csak egy sokkal kevésbé élvezetes, kevesebb „kalandozói szabadsággal" rendelkező interactive-movie-t kaptunk, amit a Spycraft sikere után hipp-hopp összevágtak. A grafika, a hangok jók, a háttér zene szuper, de ez már normális 1996-ban. Én nagyon nagyot csalódtam a programban. Messze nem volt olyan élvezetes, mint a Spycraft volt.

Hát, sok szerencsét hozzá, detektív!

Mr.T.

PC GURU

72%

A Spycraft fényében megjelentetett interactive-movie minimális kihívással.

Muppet Treasure Island

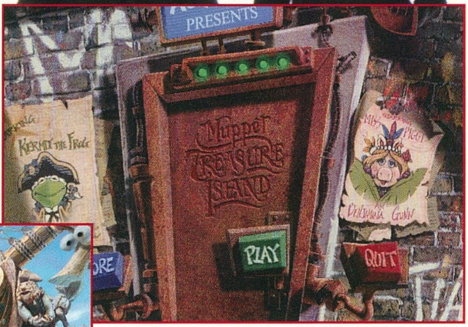
ACTIVISION
CD, 486DX2-66, Win 3.1, Win '95, SVGA, 8MB RAM, 35MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

ZÖLD POSZTÓ ÉS SZŐR A KÉPERNYŐN

Nem tudom ki hogy van vele, de én nagyon szerettem gyerek és persze bohó fiatal koromban a Muppet Show-t. Ez a rajongás a mai napig bennem él, hiszen ezerszer jobban tudok értékelni egy ilyen jellegű mesét, vagy éppen gyerekeknek (és persze az infantilisebb felnőtteknek) szóló történetet, mint a mai kor bugyuta, néha egyszerűen idétlen mókáit. Szóval itt a Muppet Treasure Island, mely szerintem ismét egy nagy előrelépés az Activision és persze a gyerekeknek készült CD-ROM-ok világában.

Alapvetően a Muppet figurák használata csak a körítést adja meg a játékhoz, hiszen egy remekül kitalált kalóz történet kellős közepébe csöppenünk a játék elején. Főhőseink éppen látják amikor a kapitány egy fekete pontot kap, mely nagyjából azt jelenti, hogy nem igazán kell már többször fogat mosnia az illetőnek, mert már nincs nagyon sok ideje hátra. Persze nem az orvosaitól, hanem a konkurens kalózoktól kapja barátunk a rejtélyes papírdarabot. Mint az ilyenkor történni szokott a mesékben, főhőseink elhatározzák, hogy mindenképpen segíteni próbálnak a bátor kapitánynak, így hát elindulnak nagy kalandjaikra.

Négy nagy helyszín áll a rendelkezésünkre, ha ki óhajtjuk próbálni szerencsénket a kincses szigettel kapcsolatban. Mindegyik fő helyszínről akkor tudunk továbbjutni, ha teljesítettük a pályára előírt feladatokat. Ezek általában nem igazán nehezek, már csak azért se mert persze ez egy gyerekeknek készült program. De ha mégis megtörténne ez a csúfság, akkor sem kell kétségbe esnünk, hiszen a papagáj képében állandó segítségre lelhetünk a feladványokkal kapcsolatban.



A játék felépítése olyan, hogy nem csak a lényeges információt megjelenítő részek, hanem egy képernyőn mindenhol történhet valami. Ha a kurzorunk egy kis kézzé változik, akkor nyugodtan rákattinthatunk, biztos, hogy valami nagyon érdekes fog történni.

Persze vannak a játék végigjátszásához szükséges dolgok is, melyeket könnyen felismerhetünk arról, hogy ilyenkor buzgón megdicsér minket a program.

Példaképpen (és persze kedvcsinálóul) leírom az első szint ténykedéseit, csak úgy kutyafuttában. Egy nagy előszobában találkozunk először a játékkal, ahol is kissé kísérteties környezet fogad. Árnyékok táncolnak a falon, időnként megszólal a kitömött rénszarvas feje, felzúg a tűz, egyszóval buli. A kapitány kiáltozása hallatszik egyfolytában az emeletről a pontocskával kapcsolatban, azonban mi ne törődjünk vele. Menjünk ki az ajtón át a szabadba. Nocsak itt egy termetes kulcs, valamint egy flaska. Miután magunkévá tettük őket araszoljunk vissza a házba (főleg azért, mert szakad az eső kint).

Menjünk fel a lépcsőn, majd nyissunk be a kapitány szobájába. Mivel egyből kitalálhatjuk, hogy sem a pokróc, sem az izzó kályha nem igazán alkalmas egyik tárgyunk használatára, így araszoljunk el a sarokban lévő láda felé.

Csodák csodájára még a kulcs is kiesik a zsebünkből, de sebaj, illesszük be a zárba. Nagy csinnadratta közepette kinyílik a láda. Mindenféle lim-lomot kell kiszednünk belőle (lyukas zokni, dinamit köteg, gülüszemű Fozzie Bear (még szerencse, hogy nem TM) alsónadrág), mire meglátjuk az alján a céljainkat sejtető térképet. Vegyük ki nyugodtan, egy igazi erekjéről van szó piros X-ekkel, meg szigetek cápákkal meg miegymással. Persze nem élvezhetjük sokáig a sikert, mert

a rendetlenül kidobált dinamit gyújtózsinórja elkezdett égni. Kidobni nem tudjuk az ablakon és ráadásul még az ajtó mögül is furcsa neszek szűrődnek ki, aholis a mi vérünkre szomjazik néhány marcona, ám mint később kiderül, halálraítélt kalóz. Válasszuk a könnyebbik lehetőséget és másszunk ki az ablakon. A második pálya megjelenése előtt (mely az egyik legpoénosabb dolog amit eddig láttam számítógépes játéktól – azért sem árulom el) nincs más dolgunk, mint végignézni ahogy a ház nagy része, persze követőinkkel együtt felrepül az égbe.

A bemutatóból látni lehet gondolom, hogy nem kell magasröptű és giga bonyolultságú történetre számítanunk, azonban nem is ez a célja a programnak. Amit viszont mindenképpen az egekig érdemes magasztalni, a game grafikája. A kézzel rajzolt hátterek és képek, valamint a Muppet szereplők valami olyan tökéletesek, hogy azt igen nehéz kifejeznünk. 800 video betét van beépítve egyébként a 3 CD anyagába a 45 háttérkép közé. Egyáltalán nem lepődtem meg a minőségen, hiszen a játék tervezésében, a digitalizálásban és a végleges grafikai összeállításban jelentős (és áldásos) feladta volt egy Indigó 2 SGI Workstationnek.

A szilárd meggyőződésem a programmal kapcsolatban, hogy ha az én vén ló (medve?, hmmm...) fejemet is rögtön el tudta csavarni a program, akkor a gyerekek egyből meg fognak érte őrülni. De én személy szerint ennek sokan jobban örülök, mintha a csemeték JOCO lázban ugrándoznának valami krampusz-szerű zöld izét imádva. Most pedig itt az ideje a cikk befejezésének, annál inkább, mert ahogy elnézem megjelent a PC képernyőjén valami csapat figura és lelkesen integetnek nekem, hogy menjek valami Kincses Szigetre, vagy valami hasonlóra...

Bear™

ps.:

Muszáj persze azt is elmondanom, hogy nem voltam egyedül a lelkesedésemmel, hiszen Laza rögtön odaült mellém a játék kezdetén, Del is okos tanácsokkal kezdett el bombázni, hogy aszongya most kattints az egyik vízköpő szörnyre a medence szélén, mert ezt már csináltam az ECTS-en (Hmmmmm....), de persze Csongor is (aki nagyon Shoebaron) érdeklődött, hogy minek rakom be olyan gyorsan a táskámba a stuffot, amikor ő is szeretné megnézni az éjszaka folyamán a Muppet-ek történetét (meg végig is játszani, nem igaz, kis hamis?). Egyszóval ebből kitalálhatjátok, hogy bombasztikus a játék, gyerekeknek mindenképpen ajánlott, de az idősebb korosztály is igen jól szórakozhat a kedves figurák mókáin.

THE MUPPET INSIDE

Kiváló kiegészítője lehet az előbb ismertetésre került játéknak a következő kiadvány. Ez a CD inkább a különféle fejtörőkre és feladványokra helyezi a hangsúlyt, melynek mindössze annyi köze van az előbbiekhez, hogy itt is a Muppet bábok játsszák a főszerepet. Tréfás, de néha nagyon elgondolkodtató feladatokat kapunk a géptől, melyek megoldása előre visz minket abban, hogy felfillezzünk egy alaplapot mindenfajta alkatrésszel. Kismillió próbatétel áll előttünk, még felsorolni is sok lenne a rengeteg féle és fajta quest-et. A program egyik nagy előnye volt számomra, hogy nem hagyták ki belőle a mindig zsörtölődő két öregurat sem, kik persze nagyon gyakran rajtunk fogják köszörülni éles nyelvüket.

Ezt a CD-t már inkább a korosabb korosztálynak ajánlanám, hiszen feladványai inkább poénosak és gondolkodtatóak, mint gyermekiek. Ettől függetlenül nem rossz a CD, de mitagadás, eléggé elhalványul az előző program fényében.

Bear™

PC GURU

92%

A világ legjobb Muppet szimulátora.

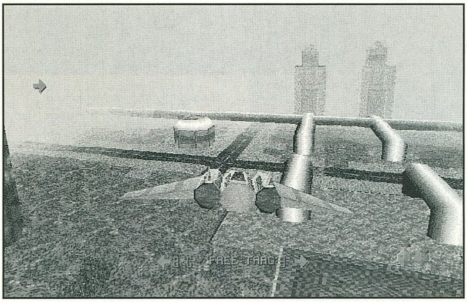
Starfighter 3000

Lövöldözés átlagos színvonalon

TELSTAR
2xCD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0 vagy WIN95, VGA-SVGA, 8MB RAM, 30MB HD, MOUSE, JOYSTICK
Ismertebb hangkártyák

A CD GURU-s cikket biztosan olvastátok (hamarabb jelent meg), de sok újat itt sem fogok tudni írni. A Starfighter 3000 egy igen közönséges, szürke, mezei game. Bár a készítők beleadtak minden apait-anyait, sajnos a késztermék egy átlagosan középszerű játék lett. Hogy miért mondom ezt? Egyszerűen tényleg az.

A játékban egy hős pilótát személyesítünk meg, aki a ranglétrán fokozatosan lép előrébb, miközben egyre keményebb és keményebb küldetéseket tud a háta mögött. A legelső pályán csak bemelegítésként kell bedokkolnunk az anyahajóba, a későbbiekben már keményebb küldetések is lesznek. Sajnos itt abszolút linearitást eszközöltek a készítők, holott a grafikai megjelenítés számomra a tetszés szerinti, sorrendmegkötés nélkül kiválasztható küldetéseket sugallta. Minden teljesített pálya után movie betétek következnek, majd a briefingből tudhatjuk meg a következő feladatot. A készítők fantáziátlanságát dicséri a múvibetétek egymáshoz mért különös hasonlatossága (akár csak a Z-ben). Ez számomra igen kiábrándító, hiszen ha valaki múvit gyárt, akkor gyártson maradandót, de legalábbis szépet.



A játék maga nem rossz, de apró kis dolgok miatt kell hátrébb rangsorolni hasonló kategóriájú társainál. Nézzük az általam leginkább kifogásolt részt, az irányítást. Hát erről inkább nem beszélnék. Bár még sohasem vezettem sugárhajtású repülőgépet, s remélem nem is fog a sors ily mostoha útra vetni, a SF3000-ben repülhető akármilyen meghajtású gép kissé rakoncátlan kanca benyomását kelti a billentyűk nyomkodása során. Nekem mindenesetre a legtöbbször még véletlenül sem arra ment, amerre akartam. A pontos célzás érdekében pedig elengedhetetlen feltétel, hogy kordában tudjuk tartani gépünket. Ha viszont csak repkedni akarunk a táj felett mindenféle cél nélkül, akkor nem rossz – amolyan műrepülős beütésű. Tök jó orsókat, meg halálforgásokat (sajnos nem ismerem a pontos szakkifejezéseket) lehet csinálni vele – na igen, csak mi értelme?

Grafika. A játék nekem kapásból sugában (gy.k. SVGA) indult, de valahogy nem dobtam tripla hátast a sebesség részegítő mámorától. Az F7-F8 billentyűkkel lehet a detail-t állítani, az F9 pedig átkapcsolja normál VGA-ba (oda vissza). A kétféle felbontás, illetve a detail level állítása a sebességre elhanyagolható változásokat eszközölt, legalábbis otthon a P120-on. Tehát a játéknak ez a max. sebessége. Na jó. Aztán még a megjelenítéssel voltak problémáim. A homályból előtűnő terep-textúra borzalom igen kiábrándító. Nem igazán értem, hogy melyik fejlesztőnek tetszett az a látvány, amikor a monitor alján kábé 5 cm-nyi táj és felette 20 cm „levegő" van. Ez olyannyira érdekfeszítő látványosság, ami legalább 10 mp-re rabul ejti az embert. Amikor egy hegyoldal felé közelítünk, azt a látványt valami istentelenül kívánom a mai napig. Hát az valami fantörpikus! A hegyoldal vibrálva textúrakockánként tűnik elő a semmiből, holott a rendes (valódi) körülmények között már rég látszana. A grafika mélységét még állítani sem lehet, pedig a felbontás rovására igazán megoldhatták volna. Valószínűleg jó tetű lassúra sikerült a 3D-engine-jük. Egy igen jó ellenpélda: Magic Carpet. A game igen hasonló grafikai megoldású, a Bullfrog programozói mégis megoldották a távolabbi dolgok megjelenítését is. A sebességet inkább nem is említem...

A játékban gyakorlatilag mindenféle tereptárgyra és repülőre kell majd vadásznunk, ezek ellen különféle fegyverek vannak.

A-T-A – levegő-levegő rakéta repülő célpontra. Sajnos nem 100%-os hatékonyságú – de szerencsére ellenünk sem az.

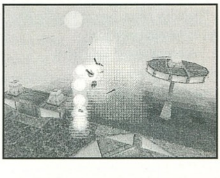
A-T-G – levegő-föld rakéta földi célokra. Ebből sosem lesz elég.

Laser – ticcs-ticcs mindenre.

Az ellenséges célpontok megsemmisülésekor színes gem-ek kerülnek a levegőbe. Ezeket gyorsan össze kell szedegetni, mivel pár másodperc alatt semmivé foszlanak. A gem-ek különféle színkombinációban történő begyűjtésével tudunk extrákra szert tenni. Pl. két kék színű gem 10 db A-T-G rakétát ad ha jól emlékszem. A különféle kombinációk hatását ki kell tapasztalni, mivel sem a játék doksijában (nincs is neki), sem a játékban nem találtam erre utaló dologra.

Röviden ennyi a Starfighter 3000. Lehetett volna jobb is, de sajnos a sok apró hiba kissé ront az osztályzatán. Ettől függetlenül azért lehet vele játszani.

SAKMAN



PC GURU

76%

Sajnos sok apró hiba kedvetleníti el a játszani vágyót.

Complete Onside Soccer

TELSTAR
2XCD, 486DX2-66,
MS-DOS 6.2,
SVGA,
8MB RAM, 8MB HD,
MOUSE
Ismertebb hangkártyák

Del még a tavaszi ECTS-ről hazaérkezve mutatott néhány képet egy készülő új fociprogramról. Ezek a képek alapján úgy tűnt, hogy végre lesz egy olyan 3D-s foci, ahol a játékosok mérete teljesen arányos a pályáéval, így korrekt támadásokat lehet majd benne produkálni. Ezek után nagyon vártam a programot, melyre még az is rátett egy lapáttal, hogy időközben megtudtam, hogy a Striker készítőinek új játéka. A Striker-t annak idején nagyon kedveltem, mert könnyen játszható volt. És most néhány nappal ezelőtt megérkezett a program, melyre nagy lelkesedéssel vetettem rá magam- de kár volt, hatalmas csalódást okozott. A doboz még mindig bíztató volt Smeichel mosolygott a borítón.

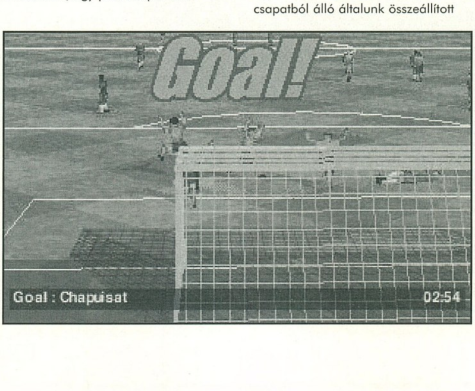
A képek amiket még Del hozott, nem hazudtak: a program tényleg elég szép és arányos lett. A pályát többféle alapkameranézetből nézhetjük, de ha ezek nem felelnének meg, akkor a mérkőzés folyamán bármikor módosíthatjuk, beállíthatjuk a nekünk legjobban megfelelő látószögre. A játékosok mozgása elég élethű, de a nálam referenciának számító Euro 96-hoz képest sehol sincs. A program játszható VGA és SVGA üzemmódban is – DX4-100-on VGA-ban száguld, viszont SVGA-ban nem sieti el a dolgát, sőt...

A programban vannak finomságok, mint pl. a játékosok árnyéka..., ez szép dolog, de engem kicsit hidegen hagy. Egy jó sportjáték százszor inkább legyen jól játszható és irányítható, mint szép.

A problémák magával a játékkal vannak, nem pedig a grafikájával – az irányítása szerintem teljesen esetlen- komoly támadásokat nem-igen lehet vezetni. Ha vezetjük a labdát és a joystick kettes gombját nyomva tartjuk, akkor megjelenik egy idő után egy nyíl, mely a következő passzunk irányát mutatja. A joy jobbra-balra húzásával lehet változtatni ezen. A probléma ezzel a rendszerrel a következő: nagyon jó lett volna, ha egy megfelelően lassúbb tempójú programba rakják be. Az Onside soccer viszont túl gyors hozzá- egyszerűen nem jutok el többnyire odáig, hogy passzoljak, mert miközben a passz irányára figyelek, elveszik tőlem a labdát. Ami nagyon fájdalmasan érintett, az az volt emellett, hogy a program túl könnyűre sikeredett. A legkeményebb fokozatban, egy jobb csapat ellen gond nélkül ellőttem a kapus mellett a labdát a hosszúra. Egy másik siralmas példa, hogy a kapusom kirúgta a labdát, mely az ellenfél térfelének közepén landolt, ott egy csatárom kilépett vele és belőtte a gólt, s mindezt szintén a legnehezebb fokozaton. Ez azért szerintem hatalmas hiba, jobb nem is beszélni a gépi csapatok AI-jéről. A pálya hiába lett korrekt, arányos, a játékosok túl gyorsan mozognak, így megint csak lehetetlenné válik egy jól felépített passzjáték, ami egy élvezetes foci-program legalapvetőbb tulajdonsága (lásd. Sensible World of Soccer, Striker, Euro96). Ezek mellett már csak apróságnak számít, hogy a programban teljesen elavult játékos keretek vannak beírva. Egyébként 74 csapat van benne nyilvántartva, a német, francia, olasz és angol bajnokságok csapatai.

Ha menedzselni is szeretnénk a csapatunkat, akkor ezen bajnokságok egyikében, vagy egy maximum 20 csapatból álló általunk összeállított bajnokságban indíthatjuk őket. Sajnos a manager rész sem kapott megfelelő mennyiségű figyelmet, és így az sem lett eléggé kidolgozott, elég részletes, nem megy bele elég mélyen a dolgokba. Azért egy Hattrick-ben voltak ilyen-olyan szponzori szerződések, közvetítési jogok, edzőtábor és ezer más részlet, finomság- ezeket itt felejtsük el. Összességében a program sajnos nagyon elmarad az elvárásoktól. Azt reméltem, hogy az Euro96 mellett lesz végre egy jó fociprogram, melyben klubcsapatok vannak – sajnos nem jött össze, majd legközelebb.

Charlie



PC GURU
65%

Sem nem jó foci, se nem jó manager Smeichel megnézhetné jobban, mihez adja a nevét

HIND COMPO

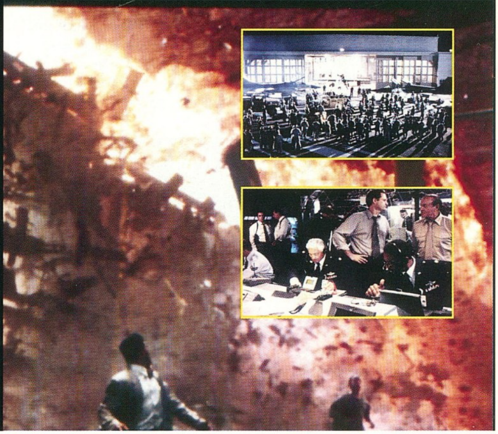
A HIND megjelenése alkalmából a Digital Integration egy compo-val szeretné megörvendeztetni a PC GURU olvasóit. Nincs más dolgotok, mint a helyes válaszokat elküldeni a PC GURU címére 1996. november 15.-ig. Érdemes pályáznotok a nyereményekre, hiszen fantasztikus ajándékok (polok, táskák, poszterek és persze egy-két eredeti HIND...) várnak a megfejtőkre. Íme a kérdések:

1, Hány ember szállítására alkalmas a HIND?
2, Mi a HIND legismertebb beceneve?
3, Sorolj fel legalább még két Digital Integration szimulátort!

Megfejtésed mellett tüntesd fel, hogy szeretnél-e többet tudni a Digital Integration játékairól!

Digital Integration

INDEPENDENCE DAY



Az év szuperprodukciójának kikiáltott Independence Day valószínűleg egy kis színt fog vinni a mostanában eléggé lanyhuló SCI-FI filmek világába. A film érdekessége az, hogy a készítők tudatosan törekedtek arra, hogy a számítógépes munkát minnél kevésbé használják. Egy ilyen témájú filmnél az ember pont az ellenkezőjét várná. A nagyon hamar baljóslatúvá váló történetben több olyan szereplővel is találkozhatunk, akik már bizonyították rátermettségüket a Jurassic Parkban, a Légyben vagy éppen a Casperben.
A történetben persze a fő helyen az idegenek és az őket figyelő nem létező 51-es állomás játsza a főszerepe, nem is véletlenül hiszen ennek az állomásnak a maroknyi csapata tud csak szembeszállni a hódítókkal.

Kérdéseink:

1, A film alkototóinak mi volt az előző munkájuk?
2, Hány nap történéseit öleli fel a film?
3, Hány űrhajó érkezik a nagyvárosok fölé?

Válaszaitokat a PC GURU címére várjuk 1996. november 15.ig. A helyes megfejtők között az Intercom 5 db ID4 ajándékcsomagat sorsol ki.

Ki mentette meg Billy Winchester becsületét?

Billy bizony megfeküdt. Se szó, se beszéd, megzabálta a fagyhalál. Winchestere frizsiderré változott, hatásfoka nullára apadt, így se köpni, se nyelni nem bírt. Ráadásul azt a titkos szisztémát is dilitálta, ami Billynek határtalan jólétet garantálhatott volna. És hiába rezetálták, jeges álma töretlenül szendergett agyában. Ekkor nagy hirtelen ott termett Jack Cartridge, Billy vetélytársa 4 gigás **data cartridge**-ével. Ő tetőtől talpig ismerte Billyt, így azt is tudta, hogy Billy néhanapján megzuhan. Bebalzsamozta hát tarkóját, és belepaszszírozott 2 deci párolgó feketét. Nem csoda hát, ha ekkora dózistól Billy sípolni kezdett. Jack ebben a pillanatban tudta, hogy sínen van. Előkapta 3,5 megabytos **floppy disc**-jét, és harmónikázni kezdett. Erre Billy is beindult, majd Jacktől - cimborájától & halálos ellenségétől - elkérte **írható CD**-jét, hogy ráfirkantsa a titkos üzenetet. Aztán annak rendje & módja szerint fejre állt, és lelke az örök vadászmezőkre költözött.

Nota bene: Soha ne felejts el biztonsági másolatot készíteni!

A TDK termékek kizárólagos importőre a Conflex Kft.
1119 Budapest, Hadak útja 9.
Tel: 205-5970; Fax: 205-5980

TDK

GONG Reklámügynökség

TANULJON AZ ORSZÁG LEGNAGYOBB NYELVISKOLÁJÁNÁL!

A LONDON STÚDIÓ ANGOL NYELVŰ TÁVOKTATÓ PROGRAMJA

- lehetőséget nyújt 6 tankönyve és 6 hangkazettája segítségével **2000 szavas szókincs** elsajátítására,
- nem kell tanfolyamra járni, mindenki saját időbeosztása és saját tempója szerint **önállóan** tanulhat,
- **minden korosztály számára** eredményes, iskolástól a nyugdíjasig mindenkit megtanít angolul,
- a **magyar gondolkodásmódot** figyelembe véve magyarázza az angol nyelvtan szabályait, sajátosságait,
- a **tankönyvek egyben munkafüzetek** is, egymásra épülő részletes magyarázatokkal, megoldási kulcsokkal,
- a hanganyag **angol anyanyelvű előadók** tolmácsolásában hallható,
- ezt a tananyagot tartják **Magyarország egyik legsikeresebb távoktató programjának**.

A Távoktató csomag megtekinthető: London Stúdió Diákirodája
1114 Budapest, Villányi út 27. Telefon: 185-0264

Megrendelését az alábbi címre küldje: PC Guru Szerkesztősége
1399 Budapest, Pf. 701/765

MEGRENDELŐSZELVÉNY

Megrendelem a LONDON STÚDIÓ teljes távoktató tananyagát (6 tankönyv és 6 hangkazetta) .... példányban, 4.900 Ft-os egységáron, utánvéttel. A vételárat, a posta- és csomagolási költséget átvételkor fizetem.
Szállítási határidő: 4–6 hét
Kód: PC Guru

Kérjük, hogy olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel töltse ki!

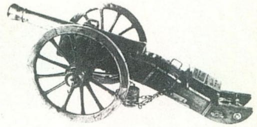
Név: ____________________

Cím: ☐☐☐☐ ____________________ helység

____________________ utca ____________ házszám

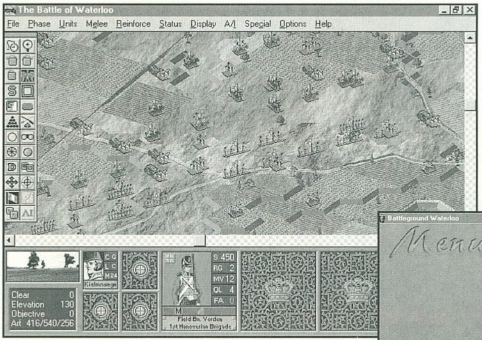
Aláírás: ____________________

Battleground 3: Waterloo

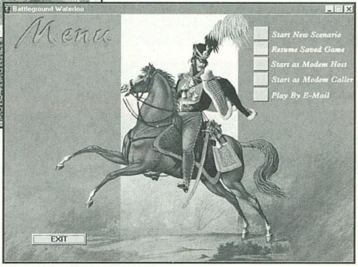


ACTIVISION
2xCD, 486DX-33, MS-DOS 5.0, Win 3.1, SVGA, 8MB RAM, 27MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

Lehetséges, hogy nem a legjobb kézbe került ez a program, ugyanis nekem a stratégiai programok valahol a Battle Isle, Fantasy General... és a hasonlóak körül mozognak s nem igazán vagyok felkészülve egy olyan programra, mint a Battleground 3: Waterloo. Az előbbiekben sorolt programok az olyanoknak valók, akik néha-néha egy könnyedebb stratégiai programmal szeretnek megbirkózni, míg az utóbb említett Waterloo, pedig az igazán nagy stratégáknak, akik szeretik, ha a legapróbb részletekig ők irányíthatják a csapataikat (ezt szinte olyan részletességig értem, hogy Jean-Jaques bal kezével az orrát piszkálja, de a jobb kezével leszúrja John-t). Nos, azok akik tőlem várják, hogy játékos stratégiálgatókból nagy stratégákká válnak, azok rossz helyen kopogtatnak, mert ezeket a programokat én is csak nagy erőfeszítések árán tudom egy ideig játszani – az ilyen szintű pepecselésre ugyanis nincs idegem. Én inkább egy átfogó vélemény próbálok írni, egy-két olyan dologgal, amit újnak számít nekem az átlagos stratégiai programok után.



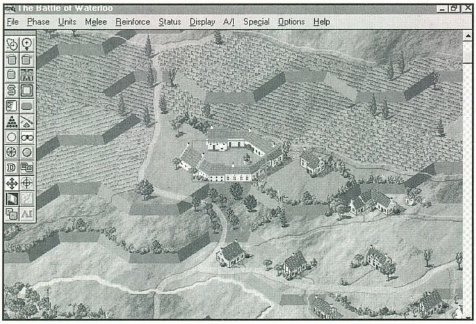
„Az 1812-es Oroszországi katasztrófa után az elkövetkező évben lemorzsolódtak Napóleontól a katonái és a pártfogói. 1814-ben lemondásra kényszerítették és 1000 testőrével Elba szigetére száműzték (habár politikai ellenfelei sokkal messzebbre, az Azori szigetekre vagy St. Helena szigetére kívánták). Mivel a franciaellenes szövetség még a háború végét sem érte meg, hamar megkezdődött Európa újjászervezése. Ekkor a kisebb államok kenőpénz gyanánt csúsztak az egyik országtól a másikhoz. A nagy európai kavargások adtak Napóleonnak lehetőséget arra, hogy 1815 március 1-én partra szálljon Dél-Franciaellenesciaországban és az 1000 testőrrel a háta mögött meginduljon Párizs felé. Nice-nél még csak néhány követője volt, de Grenoble-nál már egy egész emberáradat csatlakozott az erős kezű vezérhez, hogy helyreállítsa a politikai kavargásokat. Lyon-nál mindenki Napóleont éltette és az összes elfogására küldött csapat csatlakozott hozzá. Ármádiájával március 20-án értek Párizs alá. Ekkor már Európa is újra fenyegető veszélynek érezte Napóleont és a – közben újra szövetséget kötött – szövetségesek 600.000 embert állítottak csatasorba, hogy Napóleont vasra verve távolítsák el örökre Európából. Napóleon április közepi békefeltételeit elutasította a szövetség, ezért minden kész volt, hogy Napóleon újra háborút indítson Európa ellen..."



A rövid „helyzetkép" után a program ismertetésével kezdeném. A Waterloo a TalonSoft Battleground sorozatának a harmadik tagja – az Ardennes és a Gettysburg után –, és ismét egy jeles történelmi eseménysorozatot dolgoz fel. Pontosítsuk mondjuk az angol-francia örök ellentét idejére – ahova ráadásul a poroszok is beszálltak –, ami a Waterloo-i csatával vált híressé vagy inkább hírhedté. Szóval a szituáció adott, már csak a TalonSoft kellett, aki ezt Windows alá vitte.

GRAFIX ÉS MUZIX

Számomra az első feltűnő dolog az volt, hogy már nem a régi rút stratégiás kidolgozás volt látható, hanem elég szépen ki van dolgozva a játék – azért nem estem hasra a grafikától, de egy komoly stratégiához képest szép. Minden frankón kivehető, sőt még nagyítani is lehet a terepet. Ez már kevésbé nagy öröm a 486 tulajdonosoknak, vagy azoknak akik nem installálták fel teljes egészében a játékot a vinyójukra. Ez ugyanis Minimal Install esetén 4xCD-Rommal és Pentium 100-assal is eltart egy darabig. A nagyításkor ugyanis egy nagyobb bitmapot tölt le a gép a CD-ről. Ha kb. 130 MB-ot installáltunk fel – vagyis a szükséges adatokon kívül még a térkép fájlokat is –, akkor ez már mind szépen megy. A scrollozás



az előbb említett konfiguráción sem a játék erőssége. 486 tulajdonosok lehetőleg ne scrollozzanak. Ha az alapbeállítás 3D-s megjelenítéséből 2D-s megjelenítésre váltunk, akkor a régebbről is ismert borzadály vár minket. Szóval ezt ne tegyük (hacsak nem nagyon lassú valakinek a gépen, igaz az inkább ne is próbálkozzon a Waterloo-val). Ilyen nagy vonalakban a grafika. Nagyon kellemes kis zene – vagy inkább induló – szól a játék alatt, ami nagyon feldobja a játékot hangulatilag. A grafikából nem szeretném kihagyni a filmeket sem. Amint megláttam őket, tudtam, hogy ezeket inkább le kellett volna hagyni a CD-ről. 256 színes avi fájlokban találhatóak azok a bizonyos dolgok – szándékosan nem említek filmet. Egyszerűen döbbenetesek. Csúnyák, gyengén megrendezettek, szóval rögtön lépjünk túl rajtuk, ha tehetjük – márpedig tehetjük, ha ismerjük az Enter gombot.

A HARCMEZŐN

Térjünk konkrétabban is a játékra. Először leírnám, hogy melyek azok a dolgok, amiket én még nem láttam korábban stratégiai programban – ami azért lehet, mert nem túl sokkal játszottam –, vagy nagyon tetszettek a Battleground 3: Waterloo-ban.

– Jó példa a napszaknak megfelelő látótávolság. Teljesen normális az, hogy napközben tovább látnak az egységek, mint például az éjszaka kellős közepén. Pontosabban hajnalban (2-4 óráig) 6 hexagon a látótávolság, napközben (4-20 óráig) korlátlan távolságra elláthatunk, este (20-22 óráig) megint 6 hexagon, éjszaka (22-2 óráig) pedig ismét 1 hexagon a látótávolság.

– A játék menete több fázisra van osztva, nem csak a jól ismert mozgás és támadás fázisra. A Ranged Fire fázisban csak a lőfegyverekkel (ágyús egységek, lőfegyverekkel harcoló egységek) tudunk távolsági támadást indítani a „lőfegyveres támadó fázisban", vagy a „védekezési fázisban". Van külön közelharc, vagy ha tetszik „pusztakezes támadási fázis" is. A lovassági rohamot külön vették. Nagyon helyes, hisz a lovasság egy külön téma a harcok során. Minden támadási fázisnak megvan a maga védekezési fázisa, ezért igencsak aprólékos munkára kényszeríti a stratégákat.

– Szerencsére van egy „Hex Outlines" opció, amivel bekapcsolhatjuk a terep hexagonos felosztását, amit több „Generalból" és a Battle Isle-okból is oly jól ismerünk. Ez nagy segítséget nyújt a távolságok számolásánál.

– A terepviszonyok jelentős mértékben befolyásolják a játékmenetet.

– Erősen befolyásoló tényező a csapatok morálja és kimerültsége. Ha egy egység meg van törve, megtizedelték és ráadásul fáradtak is, az megfelel egy halálra ítélt szakasznak. Ezeket pihentetni kell, mert különben mindenféleképpen elveszítjük őket.

– A Shift lenyomására megjelennek a térképen az utak, farmok és egyéb helyiségek, földrajzi jelenségek nevei.

– Az egységek több formációt is felvehetnek, helyzettől függnek a formációk előnyei.

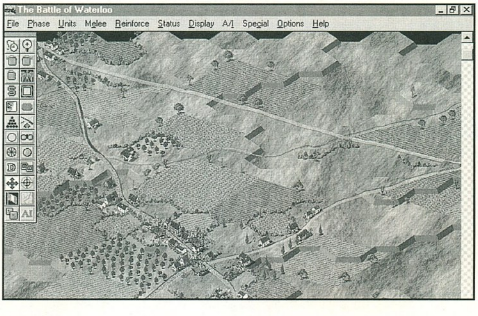
Ez tényleg csak néhány dolog kiragadva a játékból, ami sikerül meggyőzni a játékost arról, hogy érdemes-e a Waterloo-val próbálkoznia vagy sem. A gyakorlott stratégák úgysem vesztegetik azzal az időt, hogy a cikkemet – kezdő stratégiás első nyögve-nyeléseit – olvasgassák, rögtön a harc közepébe vágnak.

A játékra végig jellemző a maximális történelmi helyesség és a helyzetek maximális „kijátszhatósága". Ha valami lehetőséget lát az ember, akkor nem szabad várni, mert a gép észreveszi, hogy „nyitva hagyott egy ajtót" és a következő „pillanatban" már csapdában is vagyunk. Minden csapatnak jól meg kell fontolni a szerepét, mert a helyes stratégia – még ha erőfölény ellen is kell harcolni – nagy gyümölcsöt arathat.

A Waterloo egy nagyon aprólékosan kidolgozott stratégiai játék, amelyben igazán csak a gyakorlott stratégiai játékosok fognak otthonosan mozogni. Ez persze nem azt jelenti, hogy a kezdők nem próbálhatják ki, csak egy kis időnek el kell telnie ahhoz, hogy mindenre figyelni tudjon a kezdő játékos.

A grafika stratégiai játékhoz képest szépre sikeredett – mint már korábban is említettem – és a játék alatt hallható „dobpergéses induló" teljesen felpezsdíti a játékos vérét. Összefoglalva, minden adott egy jó kis harchoz, az egyetlen negatívum, hogy mindezt Windows alatt tehetjük csak meg.

Mr.T.



PC GURU

80%

Nagyon precíz stratégiai játék, kezdők részére nagy falat.

Ajándék oldal

Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket november 20-ig a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni.

A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

GAMELAND PC CD SHOP

Csili Művelődési Ház
1201 Budapest,
Baross u. 55.
Tel: 283-0230 /36

10 %

– A CD-ROM-ok árából
– Tagsági kártya árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PIXEL MULTIMÉDIA

1088 Budapest,
Rákóczi út.13.
Tel.: 118-1595
266-6059
Fax: 118-6651

– Gravis Thunderbird joystick 6.900,- Ft+ÁFA

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIRTUAL WORLD

Újlaki üzletház
1036 Budapest,
Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200/122

10%

inden tagsági vásárlásakor az árából

tagsági vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

ECOBIT
Mérnöki Gazdasági Kft.

1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel.:/Fax.: 322-9202
268-0361

5 %

– Minden multimédia és játék CD-ROM árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

IKO COMPUTERS

1142 Budapest,
Dorozsmai u. 11/b. III. 2.
Tel./Fax: 252-3590
vagy 06-30-489-712

5%

– Minden hardware árából

Egy hardware vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PC CD Club KoBaK

1024 Budapest,
Margit krt. 29/b.
Tel./Fax: 136-2483

300 Ft

– Tagsági vagy CD-ROM vásárlása esetén.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

NetWeb Bt.

Budapest,
Rákóczi út 63.
Tel:134-0661
Fax:220-7695

10%

– **Internet** szolgáltatás árából

A kedvezmény csak magánszemély részére vehető igénybe!

MIKROPO COMPUTER / **Genoa** Systems Corporation

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

– Minden GENOA termékre 5%
– CompuJet tintapatronokra és nyomtató fejekre 15%

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Szombati Orsolya
1195 Budapest
Nagy Sándor József u. 22.
Tel.:282-1166
06-30-523-014
06-30-523-015

– CD írás 10 % kedvezménnyel

– 10 db-os megrendelés felett további kedvezmények

COMPUTERBOOKS

1126 Budapest,
Tartsay Vilmos u. 12.
Tel.: 1751-564
Fax: 1753-591

10%

– Számítástechnikai szakkönyvek a Computer Books kiadásában a PC GURU olvasóinak.

Egy könyv vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PC-CD GAME CLUB

1084 Budapest,
Német u. 21.,
Tel:1145-197

– A klubtagsági árából **1000,- Ft** engedmény.

Egy tagsági vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PENTACOMP
Számítástechnikai Kft.

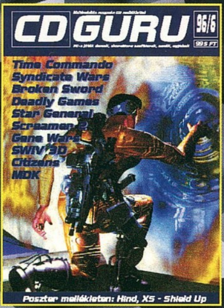
1119 Budapest,
Etele u. 32/a.
Tel:206-5637
Fax: 205-6035
Faxbank: 180-8611/1124##

500 Ft

– 20.000,- Ft feletti vásárlás esetén

Egy vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

CD GURU 96/6



A megszokott tartalommal, de új formában, új kinézettel jelent meg nemrégiben a CD GURU legújabb száma. Íme egy kis ízelítő a CD és persze az újság tartalmából.

- 47 játékdemo
- 8 oldies játékdemo
- 2 extra video
- 40 shareware játék
- 14 játék patch
- Cheat szekció 45 teljes végigjátszással
- 3 lemezújság
- 4 screen saver
- 5 magyar fejlesztésű program
- több mint 800 utility
- Doom2, Duke Nukem, Quake és WC2 WAD-ok

és persze még rengeteg minden más...

PC, ahogy Ön szeretné

PentaPC-vel a csillagos ég sem határ

Gyors, jó minőségű, megbízható számítógépek kívánság szerinti összeállításban, 1+4 év garanciával.

Processzorok, memóriák, alaplapok, winchesterek, CD ROM meghajtók, hangkártyák, hangszórók, VGA kártyák, monitorok, faxmodemek, printerek, joystickek, egerek, stb széles választékban.

Kérje aktuális árlistánkat: FaxBank 180-8611/ 1124##

Mikor, milyen műszaki tesztben győztek a Pentacomp gépei, rendszerei? Ha 5-ből 1-et eltalál AJÁNDÉKOT kap.

PENTACOMP Kft.
1119 Bp., Etele út 32/a
Nyitva: H–P: 9–17, Szo: 9–13
Tel.: 206-5637, 206-5638 • Fax: 205-6035

Akik már régebben is találkoztak a PC GURU-val azok számára már ismerős lesz, hogy néha egy vagdosós játékot indítunk el, melyen különféle extra nyereményeket és kedvezményeket lehet szerezni. Nos, következzen a mostani négyfordulós játék harmadik fejezete. Nincs más dolgotok, mint minden újságból kiollózni a képdarabot és a negyedik forduló után beküldeni a kész képet a szerkesztőség címére.

A lehetséges nyeremények a következők:

1,) 50% kedvezmény bármelyik régebbi (1992,1993,1994,1995) GURU és PC GURU számra
2,) 20 % kedvezmény valamelyik választott CD GURU számra (kivéve a legutolsót)
3,) 15 % egyszeri kedvezmény fél éves, vagy 1 éves PC GURU előfizetésre
4,) Korlátozott számú zsákbamacska nyeremény
5,) 25 db remek GURU polo egyike

EXTRA NYEREMÉNY

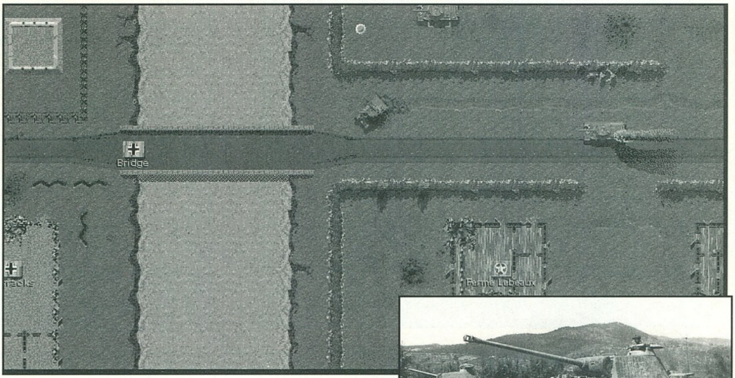
A nyeretlen beküldők közül kisorsolunk 4 főt, akik eljöhetnek velünk egy jót billiárdozni.

Tehát nincs más hátra, tessék szorgalmasan kivagdosni a képrészleteket és a negyedik forduló végén beküldeni.

Close Combat

Pici Puha Partraszállás

MICROSOFT
2xCD, PENTIUM 75,
MS-DOS 5.0,
Win '95, SVGA,
8MB RAM, 20MB HD,
MOUSE, MODEM
Ismertebb hangkártyák



A normandiai partraszállásról és persze a II. világháborúról már megszámlálhatatlan mennyiségű stratégiai jellegű játék látott napvilágot, de nincs új a nap alatt, úgyhogy itt a folytatás Microsoft színekben. Tekintsünk be (vagy ki) az ablakon és lássuk mit is tartottak fontosnak a készítők egy x. feldolgozás alkalmával.

Azon kívül, hogy különféle nehézségi szinteken nyomulunk a játékkal, természetesen különféle variálási lehetőségeket kínál fel a program rögtön az indítás után. Chicken fokozatúaknak (vagy tanulóknak) ajánlott a Boot Camp, itt igazából csak a tanulás a cél, ne számítsunk arra, hogy nagyon nagy ellenállásba fogunk ütközni. A Maneuvers és Campaigns csak abban különbözik, hogy az előbbinél mi választjuk meg, hogy a felkínált pálya helyekből melyikkel óhajtunk szenvedni, míg a másodiknál a gép sorsol nekünk egy párat, persze egyre nehezedő sorrendben. Válasszuk ki amit szeretnénk, majd irány a frontvonal.

Lényeges dolog megemlíteni, hogy a játék két jól elkülöníthető fázisból áll. Az elsőben még nem történik semmi, csak a saját rendelkezésű területeken tologathatjuk az egységeinket. Igyekezzünk úgy csoportosítani őket, hogy a játék első részében általában nem lesz nagyon módunk arra, hogy tologassuk őket, így nem árt jól felmérni az ellenünk felvonultatott erőket. Mindenesetre ez elég nehéz dolog, hiszen nem látjuk a katonákat és egyebeket (a játék közben is csak akkor ha látótávolságban és nem takarva vannak). Kiindulási alap lehet persze az épületek nagysága és az első pillanatban látható stratégiai pontok is, melyekre érdemes odafigyelni (ilyen pl. az egyetlen híd, mely elválasztja a térfelünket az ellenféltől). Ha megvan minden tologatás, akkor a Begin-re kattintva léphetünk be a játékba.

Nem fogom ismertetni az összes kütyü jelentését, mert egyrészt meg lehet őket ismerni, másrészt pedig ez ugyebár benne foglaltatik a kb. 160 oldalas kézikönyvecskében. A főbb területekről persze megemlékezek, már csak a miheztartás végett.

A jobb oldalon lévő csík a Zoom funkcióját látja el, valamint ide kerültek az egész seregünk irányítására szolgáló ikonok. Vigyázzunk azonban arra, hogy szerény véleményem szerint nem igazán ildomos ilyen nagyon átfogó parancsokat kiadni, maximum akkor ha már eleve vesztett a helyzet, vagy ha nagyon elemünkben érezzük magunkat, persze előfordulhatnak helyzetek, melyekben gyorsan és egyszerre kell cselekednünk, azonban ezek ritkák.

A következő terület a képernyő alján látható táblázat jellegű rész, mely elég alapos gondossággal tartalmazza a létező összes egységünket. Egyébiránt a dolog a Team Monitor nevet viseli és értelemszerűen még azt is megtudhatjuk róla, hogy éppen mi volt az aznapi ebéd. Viccen kívül, a típust a beosztást, a kapott parancsot és persze még egy csomó mindent megtudhatunk itt. Ami figyelmet érdemel, az egy virághoz hasonló rajz, mely tulajdonképpen egy ellenséget jelző indikátor. A virág szirmai jelzik, hogy melyik irányban látható az ellenség (megérik, tehát bepirosodik a virág). Ha a közepe is piroslik, akkor lövöldözés is van folyamatban.

A következő okosság a Soldier Monitor. Mivel nem egyes egységeket, hanem team jellegű csoportokat irányítunk, így érthető, hogy mindent meg kell tudnunk a team-et alkotó

egyes induvídumokról. Nos, ez mind érthető, azonban egy átlag halandó nem tud evvel semmit kezdeni, mivel a felbukkanó táblázat mindent jelez a egészségi állapottól kezdve a fegyverzeten át egészen a morálig. Mindenesetre egy kis idő mindenképpen szükséges ahhoz, hogy memorizálni tudjuk a különböző kütyük jelentését. Igazából engem nem nagyon érdekelt a táblázat ezen része, maximum arra figyeltem, hogy nem kezdtem el lőni egy beton bunkert egy könnyű fegyverzetű egységgel, mert hát ennek ugyibár nincs sok értelme. Egyébiránt nincs sok jelentősége, bár kétségkívül a turkálódzós stílusú stratégáknak, meg persze azoknak akik szeretnek mindent beállítani, nem lesz rossz buli mindent figyelni.

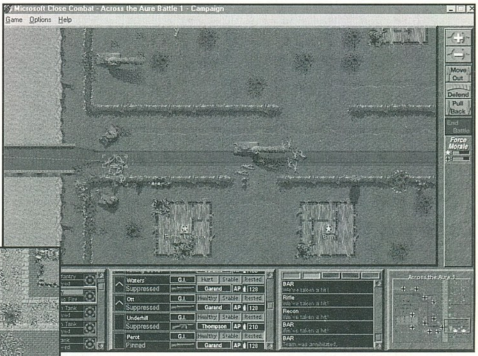
Sorrendben a következő a Vehicle Team Panel, ahol is mint azt a remek ánglius tudással megáldottak bizonyára kitalálták már, a nem lábbal rendelkező egységekről olvashatunk mindenféle hasznos és haszontalan dolgot. A leglényegesebb talán az a rész, ahol a program kommentálja, hogy milyen tűzerővel bíz egységünk. Egyébként NO COMMENT.

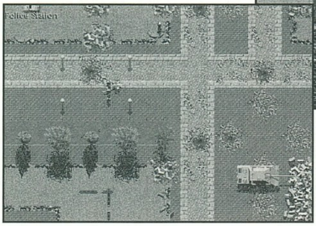
Van itten még az Infantry team Panel is, mely egész véletlenül az ebbe a kategóriába sorolható egységeket mutatja.

A következő már egy kicsit érdekesebb lesz, hiszen a Message Monitor mutatja mindazt az információt, mely a saját, vagy az ellenséges csapatok tevékenysége okozott a hadrendben (ez egy szép mondat lett). Magyarul arról van szó, hogy mindenféle üzenet scrollozódik itt attól kezdve, hogy kilőtték az egyetlen tankunkat egészen addig, hogy a tizedes elrendelte az általa irányított hatalmas, legalább 2 főből álló csapatának, hogy kússzanak arról 2 pixelt a térképen. Ebből mindenki sejtheti, hogy rengeteg haszontalan info is feltűnik a térképen. Nos, itt találkoztam az egyik legjobb újítással, ugyanis különféle színkombinációk alapján szűrőfeltételeket használhatunk, hogy milyen üzeneteket jelenítsen meg a gép. Nagyon hasznos dolog, hogy kiválaszthatjuk, hogy mi érdekel minket.

Ezeken kívül csak két dolog van még hátra, az egyik az Overview Monitor, ahol áttekintő képet kapunk a térségről, míg a másik a Zoom monitor, ahol kinagyított képet kapunk a kurzor alatti területről.

A játékban egyébként közel sem ilyen bonyolult az egyes csapatok irányítása, hiszen mindössze abból áll a dolog, hogy folyamatosan nyomva tartjuk az egér gombját az egység felett, mire megjelenik egy kis menü, melyből kiválaszthatjuk, hogy mit is szeretnénk csinálni. Alapvetően mozogni szeretnénk persze, hiszen nem biztos, hogy a térkép jobb oldaláról ellátunk egyáltalán a bal oldalra. A Move és Move Fast között mindössze annyi a különbség, hogy az utóbbiaknál gyorsabban szedik a pacskert a vitézek és persze ilyenkor nem igazán nő a sereg morálja, állóképessége, stb. A következő pont már persze érdekesebb, hiszen lövöldözni mindenki szeret. A mozgáshoz hasonlóan itt is egy kis vonallal jelölhetjük ki a célt. Ha valamilyen akadályba ütközne a fire, akkor a vonalunk megszakad, így egyből láthatjuk, hogy valami nem OK. Vannak itt még érdekes parancsok, ilyen pl. a Smoke, mely némi füstöt tud előállítani, ha éppen erre van szükségünk. Jó poén egyébként, de csak meneküléskor érdemes használni, mivel minket legalább annyira gátol, mint az ellenfeleinket.



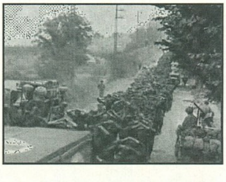


Marad itt még a Dfent és a Hide pont mely értelemszerűen egy adott irányba történő védekezést, illetve rejtőzködést takar.

Ezekután most már mindent tudunk a CC-ről, következzen most egy-két tipp, illetve a szokásos értékelés a játékról. A Close Combat nem való az olyan stratégáknak, kik nagyon gyors játékmenetet és persze gyors győzelmet remélnek. Sem az áldott ablakokon keresztül történő kommunikáció, sem maga a játék felépítése nem tesz lehetővé igen gyors akciókat. Egy idő után meg fogjuk szokni, sőt ki is fogjuk használni, hogy látszanak nyomjelző lövedékekként a lövések. Elég hasznos dolog látni, hogy honnak tüzelnek. Vigyázzunk arra, hogy a játék igencsak reális tud lenni abban, hogy az egyes egységek milyen tűzerővel és főleg milyen fedezékből lövöldöznek. Nem egyszer fordult elő, hogy durr-bele módján támadtam és meg is lett az eredménye, mert az ellenfél jól elhelyezett bunker sorban gyilkolta le a tankjaimat. Egyébiránt nem árt ha vigyázunk a komolyabb egységekre, mert gyártás, meg utánpótlás nem létezik. Előfordult egykét olyan dolog is, amikor egy teljesen ártalmatlan külsejű ház aknavetős századot rejtett, így ne hamarkodjuk el a tereptárgyak megközelítését, hiszen pillanatok alatt ripityára lőnek minket. A lövedékeink hatásfoka persze nagyban függ a távolságtól is, de hát ez már csak így van rendjén.

Összhatásában inkább a lassú és komolyabb stratégáknak ajánlom a Close Combat-ot, bár néhány vonásában igencsak megüti a színvonalat. Sokan szidták egyébként a grafikáját, de én meg voltam vele elégedve, nagyon szépen kidolgozott részleteket láthatunk (pl. égő tank). Persze azt el tudnám képzelni, hogy inkább gyengébb grafikát produkáljon a game egy kis sebességtöbbletért. A video részletek minősége jónak mondható, bár a bántóan nagy keret miatt egy kicsit rosszul néz ki a dolog. Az installálás során egyedüli negatívum egyébként az volt, hogy a korrektül felinstallált DirectX és GUS driverek mellett a program csak a video bejátszások alatt volt hajlandó megszólalni, de ez valószínűleg az én egyéni szoc. problémám lehetett.

Bear™



PC GURU

65%

Jó is, szép is, játszható is, élethű is, de még sem az igazi.

WIN COMPUTER
WIN
1067 Budapest Szondi u. 19. ☎ 153-4304 fax:117-2834
Sound Vision 16 Gold
- 16 bit stereo 4-48kHz
- Soundblaster,
Soundblaster Pro, MPCII
- MPU-401 MIDI
-WINDOWS 95 kompatibilis
- multi CD vezérlő
- 10 db multimédia szoftver
- ADPCM és ESPCM
tömörítési technika
Sound Vision 32 Wave
3D Surround
- 3D Surround Sound
- Wave Table (beépített)
- Windows 95 Plug 'n Play
- IDE CD vezérlő
- Sound Blaster Pro II, MPU-401
- Beépített 6V-9V erősítő végfok
sound vision
32 GOLD PnP
Sound Vision hangkártyák = kiváló hangminőség

UNOD A BARÁTNŐDET?
MAGÁNÜGY!
TERHEDRE VAN A GYERMEKED?
HÍVD A GYERMEKMENTESÍTŐ SZOLGÁLATOT!
LASSÚ A GÉPED?
UNOD A RÉGIT, KICSERÉLNÉD?
SOK FELESLEGES PÉNZED VAN?
SZUPER GÉPET AKARSZ?
HÍVD
OLD MAN
CÉGÉT
HARDWEREM-96 KFT.
Budapest. VI. Csengery u. 55
Tel.: 1326-841
06-20-244-647
Nyitvatartás: Hétfő - Csütörtök 10-18h
Péntek 10-17h
JAVÍTÁS, BŐVÍTÉS, ÁTALAKÍTÁS!
RÉGI ALKATRÉSZEK BESZÁMÍTÁSA!
TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING
TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING

PIXEL MULTIMÉDIA KFT., 1088 BUDAPEST, RÁKÓCZI ÚT 13.
'A' PAVILON
311/1.
STAND
TELEFON: 266-6059, 118-1595 FAX: 118-6651

Kodak digital science™
DIGITÁLIS
FÉNYKÉPEZŐGÉPEK
DC 20
DC 40
DC 50
Genoa
SYSTEMS CORPORATION
MONITORVEZÉRLŐ KÁRTYÁK
GENOA Phantom 64 V2001
1MB EDO DRAM (max. 2MB), S3 Trio64V+ grafikus processzor
Multimédia támogatás (MPEG, AVI, INDEO, CINEPAK...)
ÚJ! GENOA Phantom 3D
2MB EDO DRAM (max. 4MB), S3 Virge grafikus processzor
3D gyorsítás és Multimedia támogatás
KEDVEZŐ ÁRAK !!!!
COMPFAIR '96
A212/4
MIKROPO COMPUTER
1065 Budapest, Nagymező u. 47. • Tel.: (361)-153-0111 • Fax: (361)-269-0151

INFORMATIKA

Havonta

Magyarország vezető számítástechnikai lapja. Hardvertesztek, hálózatok, szoftverbemutatók, alkalmazási tippek, vírusinformációk – havonta 80–100 oldalon, 13 ezer példányban.

Hetente

Magyarország vezető informatikai lapja. Számítástechnika, telekommunikáció, irodatechnika együtt: informatika – hetente 32 oldalon, 10 ezer példányban.

Akinek a CHIP a lapja, az a világot kapja!

VOGEL Publishing Kft.
H-1138 Budapest Váci út 202.
Tel.: (36-1) 270-5564
Tel./fax: (36-1) 270-5563

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem a

- ☐ CHIP Számítógép magazint 1 évre 4570 Ft-os kedvezményes áron (15%)
- ☐ Heti CHIP informatikai hetilapot 1 évre 3920 Ft-os kedvezményes áron (30%)

1996. .... hónaptól.

Név: ....

Intézmény: ....

Cím: ....

A megrendelőlapot a következő címre kérjük elküldeni:
Vogel Publishing Kiadó, 1300 Budapest, 3. Pf. 210 • Tel.: 270-5564, fax: 270-5563

VIDEOBIT
Budapest, XIII. Lehel út 18.
Tel.: 302-0988, Fax: 129-4644
Sony Multimedia Studio
Számítástechnika, szórakoztató elektronika

Multimédiás számítógépek tetszőleges konfigurációban

Sony és Labtech hangszórók nagy választékban!

CD írás!

SONY WESTERN DIGITAL

---

1 hónapig kedvezményesen használhatja az Internetet a DataNet segítségével.

Hívja a DataNet-et a 269-7373-as telefonszámon!

DataNet

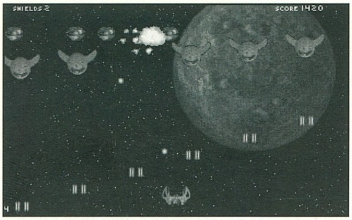
A professzionális Internet-szolgáltató Magyarországon

DataNet Távközlési Kft. 1023 Budapest, Zsigmond tér 10. Telefon: 269-7373 Fax: 269-7022
Információk a DataNet-ről: http://www.datanet.hu

AVENGER V0.80

Már a harmadik verzióját írják a játéknak a finn srácok, így nem csoda, hogy felkeltette érdeklődésem. Mert azok a játékok amit rendszeresen fejlesztenek, talán még vihetik valamire.

Sajnos csalódnom kellett, ez a verzió sajnos még nem sokra vitte, nem érte el azt a színvonalat amit 1996-ban minimum elvárható lenne egy shareware játéktól. Középszintű ötlet, kivitelezés és design jellemzi a programot ami egyébként nagyon hasonlít a múlt havi 3D-Invaders alkotáshoz. Itt mindössze csak három tárgyat vehetünk fel, ezek az S - fegyver tüzelési sebesség, a D - kettős lézer végül pedig a G - mint második fegyver. Űrhajónk irányítása egyszerű, a szokásos gombok mellett a két fegyver tűzgombjául az Alt és a Ctrl billentyűk szolgálnak, a játék sebességét pedig a PgDn, illetve PgUp használatával szabályozhatjuk. A következő verziókban még több szintet, fegyvert, egy kis animációt valamint két játékos opciót is beépítenek. Mindezekhez min. 386, 1MB RAM és SoundBlaster szükséges.



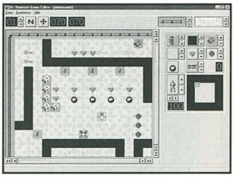
Deadline
Poste restante
04440 Järvenpää
Suomi / Finland

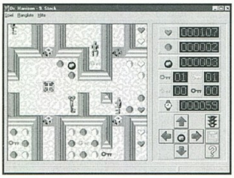
DR. HARRISON V2.0

Dr. Harrison mester alakja az első személyi számítógép megjelenése óta ismerősen köszönt vissza a monitorról, akarom mondani a Junoszty televízióról. Igen, ő már ott volt fekete fehérben a maga recsegős zenéjével és a TurboLoader-rel egyetemben. Ő volt maga a tökély, a csúcs game, mindez 1986-ban. No de hogy 1996-ban miért kellett szerencsétlent előkaparni, s az sem elég, hogy német nyelvű, ráadásul Win verzió.

A játékban, ha valaki nem ismerné az a feladat, hogy egy irdatlan nagy labirintusból kell kijutnunk.

A termek ajtait más-más színű kulcsok nyitják, tehát ezeket, illetve az energiát és bombát jelképező tárgyakat kell minél nagyobb számban magunkhoz venni úgy, hogy közben a termekben mászkáló robotokat lehetőleg jó messziről kikerüljük. Ennyi az egész játék nem több és nem kevesebb.

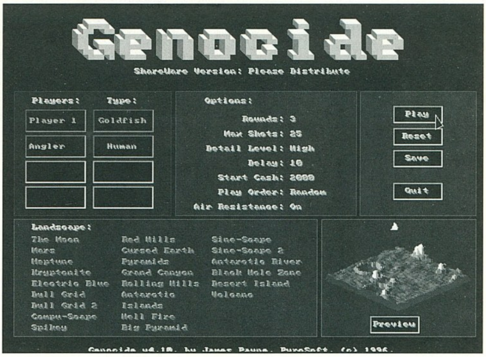




Bár a játék scrollja többféleképpen is beállítható, nekem egyik opció sem váltotta be a hőn áhított, és még elfogadható eredményt, egyszerűen borzasztó. A hangok viszont meglepően jóra sikerültek. De ezzel a scrollal (pedig nem lenne rossz a játék) teljesen lehangoló. Az is jó ötlet, hogy a programhoz mellékelték az editorát, így bárki készíthet új pályákat vagy beleturkálhat a már meglévőkbe.

GENOCIDE V4.10

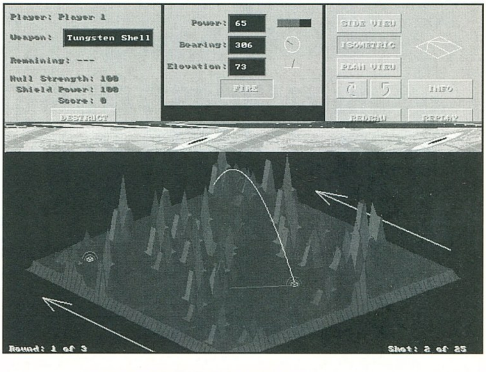
Ez az érdekes nevű játék nem más, mint a jól ismert Tank játék 3D-s változata. Igen, ezt a játékot is utolérte a 3D mánia s az ember azt várná, hogy egy 1996-os 3D-s játéknak Pentium és 8MB RAM kell, mert egyébként meg se szólal. Nos aki azt hiszi, hogy egy játék csak ekkor játék annak nem ajánlom a Genocide-t, mert ennek elég egy póri 386-os 2MB RAM-mal. Mindezekért cserébe min. 640x480 3D-s SVGA képpel ajándékoznak meg a szerzők.



A játékban összesen négyen nyomulhatunk mintegy 24 pályán keresztül. Egy-egy menet a szokásos név, pálya és fegyverzet kiválasztása után kezdődhet. Ami viszont ezek után következik, az teljesen eltér az eddig megszokott Tanks játékoktól, a csata, a csatakép és az irányítás tejesen szakít a hagyományokkal. Mert míg a szokásos 2D-s Tanks játékoknál elég volt csak két változóval (fok, erő) kalkulálni, addig itt a harmadik dimenzió megjelenése azt eredményezte, hogy nekünk is térben kell gondolkodnunk. Azaz a lövedék ereje és a cső dőlésfoka mellett a tank tornyát is megfelelőnek ítélt fokba kell fordítani. A nem regisztrált verzió fegyverei a Shield Generator, Heat Guidance és a Death Nuke. A 3D-s kiigazodást segíti a View panel, ahol is háromféle nézet közül választhatunk kedvünk szerint (side, isometric, plan). De ezen kívül a célzást könnyíti a csatatér forgatási lehetősége is.

Végeredményben nem egy rossz játék, de a pontos célzás és az irányítás megtanulása némi időbe telik. A regisztrált verzió esetén itt is még több fegyvert, még több landscapes-t no és rendszeres ingyenes update-t ajánl a szerző.

PyroSoft,
24 Fern Bank, Lancaster,
LA1 4TT, ENGLAND.
ClaphamC@lancaster.ac.uk



JÁTÉKOK A HÁLÓZATON. (1 RÉSZ)

Az Internet terjedésével sokfelé felmerült az a jogos óhaj, hogy kihasználva a világméretű hálót egyszerre többen is játszhassanak az adott játékkal. Többek közt ennek is köszönhető pl. a Quake TCP/IP menüje, valamint pár Virgin Net-es játék piacra dobása.

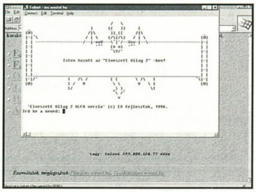
Az is jogos óhaj, hogy ne csak (elnézést a fenti hívőktől) értelmetlen játék legyen elérhető, hanem valami igazi jó kis kaland-RPG-vel is lehessen játszani. Ez így is történt és szerte a világban egyre nőnek az internetről elérhető és játszható RPG-k. Idehaza csak az utóbbi években terjedtek el ezek a játékok egyelőre lassan, de biztosan meghonosodnak. A játékok tudomásom szerint csak Telnet-ből érhetőek le. Ami annyit jelent, hogy olyan érzése van az embernek, mintha BBS-n kalandozna egy jó kis Door-ban. De már léteznek kezdeti stádiumba lévő grafikus! kalandjátékok is. A következő játék magyar fejlesztés, és természetesen nekünk magyarul kell kommunikálnunk (ékezet nélkül). Épp úgy mint annak idején egy szöveges magyar kalandjátékkal. De lássuk mit is írnak a fejlesztők a WWW oldalakon.

Egy MUD építése ott kezdődik, hogy néhány elvetemült, programozáshoz értő emberke úgy gondolja, hogy minden szabadidejét feláldozva nekiáll, és egy közkézen forgó MUD-operációs rendszerből, valamint egy alapszintű kalandrészből megpróbál egy teljesen másfajta, tökéletesen működő játékot létrehozni.

Az Elveszett Világ valós történelme is valahogy így kezdődött.

1994 októberében két vállalkozó kedvű fiatalember belekezdett egy MUD építésébe. Ám feltűnt nekik, hogy a baráti körből nagyon kevesen szeretnek MUD-ozni, és azért, mert az összes ilyen játék angol nyelven volt megírva. Az ötlet adott volt: magyar nyelvű MUD-ot kell írni!!!

Először az Indigo2.vsz.bme.hu szerveren kapott helyet a még kidolgozásra váró játék. De a nagy munka beindultával hirtelen azon találta magát a csapat, hogy nincs szerver, ahol tovább lehetne építkezni. A lelkesedés alábbhagyott, úgy tűnt, a szenzációs ötletet nem lehet kivitelezni. A villamoskari kolesz unicorn szerverén

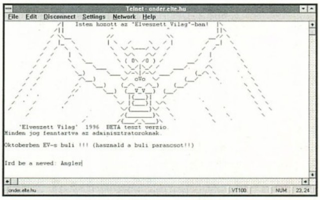


futott régen egy angol nyelvű MUD, melynek Midnigh Island volt a neve. Ám ebben az időben már nem üzemelt, készítői pihentek.... talán arra vártak, hogy jöjjön valaki egy zseniális ötlettel?

Mert a két fiatalember megkereste a Midnight Island kormányzóját, akinek nagyon tetszett a magyar MUD ötlete. Az unicorn rendszergazdái is fantáziát láttak ebben, és végre megkezdődhetett a munka. Magyarra kellett fordítani több megabyte-nyi szöveget, új alkotókat kellett felvenni, és kialakítani egy egységes törvény- és hierarchia rendszert. És 1995 júniusában ki is nyitott végre az Elveszett Világ!

Azóta a kezdeti siker cseppet sem lankadt. Ám a játéknak költöznie kellett, volt pár hónapot a heliosz.vsz.bme.hu szerveren is. Szerencsére manapság már cégek is felismerik, hogy az Internet fejlődését nem szabad megállítani, főleg nem olyan sikeres dolgokét, mint a MUD-ozás. A legnehezebb egy ilyen játék készítésében, hogy állandó helyet kell találjunk a számára.

Az unicorn rendszergazdája és alkotója Steve, azaz Lőrinc István, valamint Váray Bulcsú. A Mindnight Island kormányzója Mészáros Tamás, Czimbalmos Árpád és Pocok Tamás Bulcsú.



Jelenleg épp egy tér és idő nélküli szingularitásban (nincs magyar megfelelője) találod magad. A valóság láthatatlan és anyagtalan. A teremtés aktusa folyamatban van. Ösztöneid megérzik a lehetséges fajok listáját, amit gondolatban el is olvashatsz. Amint választasz közülük, megkezded kalandjaid az Elveszett Világban!

Ogar	Gnom	nimfa	surrano
tunde	Mhrrr	torpe	fel-tunde
szatir	orias	fel-ork	ember
tunder	cica	hobbit	ork

Csak férfiak lehetnek szatírok, és csak nők lehetnek nimfák. <válasz faj> mindörökre a választott faj tagjává tesz téged. Írd be <súgó faj> ha további információt akarsz.

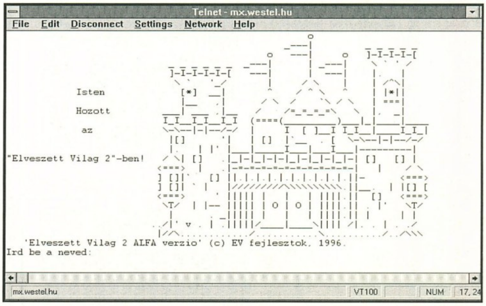
>

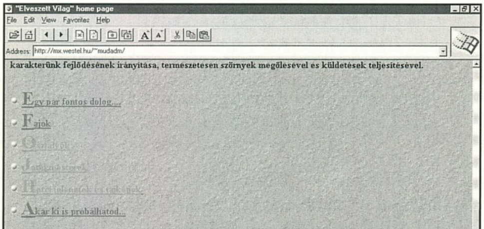
Valahogy így kezdődik kalandozásod ebben az ismeretlen felfedezésre vágyó világban.

Ha Net közelébe tudsz jutni érdemes megnézni.

Ja, a címük **Dezso.westel.hu 6666**, Telneten vagy **www.westel.hu/~mudadm**. Az ingyen Westel reklámért járó ingyen díjat pedig a **nemeti@onder.hu**-ra lehet ingyen küldeni. Komolyra fordítva, az olyan cég aki támogatja az ehhez hasonló kezdeményezéseket, megérdemel ennyi reklámot.

Serverbubus





FIGYELEM !!!!

Itt az ideje, hogy téged is megismerjen a világ!

Ezért arra kérünk, küldjél (írjál) sajátkészítésű PD, vagy SW játékot a rovat számára.

Lehetőleg mellékelj hozzá egy nagyon rövid ismertetőt. Ezenkívül írd meg, hogy nevedet, címedet leközölhetjük-e!

Serverbubus

EXTRA Megrendelőlap (amíg a készlet tart)

Megrendelem az alábbi CD-ROM-os kiadványokat:

☐	CD GURU 96/6	995 Ft
☐	CD GURU 96/5	995 Ft
☐	CD GURU 96/4	850 Ft
☐	CD GURU 96/3	850 Ft
☐	ECTS CD	550 Ft

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!
A fenti árakra az előfizetői kedvezmények nem vonatkoznak!

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:
☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

CD ÍRÁS

Minőségi alapanyaggal együtt

2.200,-tól

AUDIO CD-t is!

- DAT-ról
- CD-ről
- Winchesterről

Azonnal vagy 24 órán belül.

Amigára is!

Kirják Tibor

1115 Budapest, Somogyi út 11.,
Tel.: 203-9752, 06-20 230-282

Megrendelőlap

☐ PC GURU 93/1
☐ PC GURU 93/2
☐ PC GURU 93/3
☐ PC GURU 94/1
☐ PC GURU 94/2
☐ PC GURU 94/3
☐ PC GURU 94/4
☐ PC GURU 94/5
☐ PC GURU 94/6
☐ PC GURU 94/7

...db * 120 Ft = ... Ft

☐ PC GURU 95/1-2
☐ PC GURU 95/3
☐ PC GURU 95/4
☐ PC GURU 95/5
☐ PC GURU 95/6
☐ PC GURU 95/7
☐ PC GURU 95/8
☐ PC GURU 95/9
☐ PC GURU 95/10
☐ PC GURU 95/11
☐ PC GURU 95/12

...db * 170 Ft = ... Ft

☐ GURU 92/1
☐ GURU 92/2
☐ GURU 92/3
☐ GURU 92/4
☐ GURU 92/5
☐ GURU 93/1
☐ GURU 93/2
☐ GURU 93/3
☐ GURU 93/4
☐ GURU 93/5
☐ GURU 93/6
☐ GURU 93/7
☐ GURU 93/8
☐ GURU 93/9-10
☐ GURU 93/11
☐ GURU 93/12

...db * 70 Ft = ... Ft

☐ GURU 94/1
☐ GURU 94/2
☐ GURU 94/3
☐ GURU 94/4
☐ GURU 94/5
☐ GURU 94/6
☐ GURU 94/7
☐ GURU 94/8
☐ GURU 94/11
☐ GURU 94/12

...db * 100 Ft = ... Ft

☐ PC GURU 96/1
☐ PC GURU 96/2
☐ PC GURU 96/3
☐ PC GURU 96/4
☐ PC GURU 96/5
☐ PC GURU 96/6
☐ PC GURU 96/7
☐ PC GURU 96/8

...db * 250 Ft = ... Ft

☐ GURU 95/1
☐ GURU 95/2
☐ GURU 95/4
☐ GURU 95/5-6
☐ GURU 95/7
☐ GURU 95/8
☐ GURU 95/9
☐ GURU 95/10-11
☐ GURU 95/12

...db * 150 Ft = ... Ft

Összesen: .... Ft

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves PC GURU előfizetés (3000 Ft)
☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1500 Ft)
☐ 1 éves CD GURU előfizetés (5250 Ft)
☐ 1/2 éves CD GURU előfizetés (2700 Ft)

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:
☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Color Computers Kft. Budapest

Számítástechnikai Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.
1096. Üllői u. 109.c
Tel/Fax: 218-92-47

Komplett új és használt számítógépek, alkatrészek forgalmazása.

Software-ek széleskörű választéka.

IBM PC és kompatibilis számítógépek teljeskörű javítása.

Hálózattervezés, kivitelezés, beüzemelés!

Ingyenes szaktanácsadás!

Kiszállásos, helyszíni gépbővítések, javítások!

Nyomtatók, NoteBook-ok , papírkellékek és más kiegészítő eszközök nagy választékban.

AKCIÓ!

A nálunk vásárolt alkatrészeket telephelyünkön díjmentesen építjük be!

Multimédiás CD Rom lemezek, több témában 800 Ft+áfás áron!

Komplett gépek már	**50.000 Ft-tól**
Nyomtatók	**22.500 Ft-tól**

Érdemes benézni hozzánk!

PC-CENTRUM

Páratlan áron vásárolhat tőlünk:

– Pentiumos rendszereket
– Multimédia kiegészítőket (CD-k, hangkártyák, stb.)
– Színes nyomtatót

És még sok mást kedvező áron!

PC-Center Budapest, I. ker.
Széna tér 7. III. 1.
Tel.: 135-9456 Nyitva: 9h-19h-ig!!!

4M COMPUTERBONTÓ

„4M“ Műszaki és Kereskedelmi Kft.
Új és használt számítástechnikai berendezések, alkatrészek eladása-vétele.
Elfekvő és leselejtezett készletek nagy tételben való megvásárlása.
Használt, működő fénymásolók és computerek.

Cím: 1072 Budapest, Klauzál u. 32.
Tel.: 267-9560

Nyitva:
Hétfő - péntek: 10-18
Szombat: 9-13

CYBER WORLD

PC CD-ROM SHOP

Huber Center Labirintus Üzletház
Bp. VII. Erzsébet krt. 37.(az udvarban)
Nyitva: H-P: 10-18; SZ: 9-14
Telefon: **351-6419**

- **Nálunk NEM kell tagsági a CD-ROM otthoni KIPRÓBÁLÁSÁHOZ! és CSAK a bruttó ár 10 %-a hetente!!! (A havi díj a bruttó ár 30%-a)**
- **De ha mégis van tagságid, akkor a CD-ROM otthoni kipróbálása csak a bruttó ár 7.5 %-a és nem kell a CD-ROM-ot sem kifizetni (Havi díj 22.5 %)**
- **És ha vásárolsz, akkor minimum 10, maximum 50% kedvezményt kapsz.**
- **Ha nem indul, vagy nem fut a megvásárolt progi, mi ingyen installáljuk!**
- **Ha megadod a címed, havonta Hírlevél + Árlista !!!**
- **VADONATÚJ SZOLGÁLTATÁSUNK:**

CD-ROM BIZOMÁNYI

- **Ne feledjétek: új CD-ROM lemezek továbbra is hatalmas választékban, mindig a LEGJOBB ÁRAKON kaphatók !!!!!**

KoBak

PC CD CLUB

14,000 PROGRAMS	1,260	NEED FOR SPEED SE	9,990
ACTUA SOCCER	8,540	NUKE IT	5,640
AFTER LIFE	**9,990**	PC ENCIKLOPÉDIA	8,730
AH-64D LONGBOW	**10,990**	PIZZA TYCOON	7,320
ALBION	**9,990**	PRO PINBALL	7,430
APACHE LONGBOW	5,860	PUZZLEMANIA	1,260
ASCENDANCY	8,540	**QUAKE**	**10,990**
C&C/WC2 TOOLKIT	4,280	REBEL ASSAULT	3,990
CIVILISATION 2.	9,990	RISE & RULE : ANCIENT EMP.	9,990
COMMAND & CONQUER	9,990	ROAD WARRIOR	7,590
CONQUEST OF THE NEW WORLD	9,990	SETTLERS II.	9,990
CRUSADER : NO REGRET	**9,990**	SHIVERS	7,990
CYBERIA 2.	9,990	SILENT HUNTER	8,990
CYBERSTORM	**9,990**	SILENT HUNTER	9,990
DELTA V.	7,120	SIM TOWER	8,990
DUKE NUKEM 3D	9,990	SIMON THE SORCERER 2.	9,650
EF-2000	9,990	STAR TREK : FINAL UNITY	9,990
FANTASY GENERAL	9,990	STARFIGHTER 3000	9,990
FAST ATTACK	9,150	STONEKEEP	9,990
FIELDS OF GLORY	2,720	SU-27	3,570
FINAL DOOM	**9,990**	**SYNDICATE WARS**	**10,990**
GENDER WARS	9,990	TERRANOVA	10,940
GENE MACHINE	**8,990**	TIE FIGHTER COLLECTORS	9,990
HEROES OF MIGHT & MAGIC	9,990	**TIME LAPSE**	**9,990**
HIND	**9,990**	TOY STORY	8,270
KINGDOM O'MAGIC	8,990	WARCRAFT II.	9,990
LITTLE BIG ADVENTURE	3,990	WARHAMMER	9,990
LOADSTAR	7,990	WC 2.-BEYOND THE DP.	5,990
MANIC KARTS	5,810	WIPEOUT	9,990
MEGARACE 2.	**9,990**	WWW SKIT	1,690
MORE WAR	5,760	X-WING COLLECTORS	8,760
MORTAL KOMBAT 3.	9,990	**Z**	**9,990**

A KÖZÖLT ÁRAK TARTALMAZZÁK AZ ÁFÁT!
VIDEO CD-K NAGY VÁLASZTÉKBAN!
TAGOKNAK 10% KEDVEZMÉNY!
HAVONTA HÍRLEVÉL + ÁRLISTA!
NYITVA H-P: 9-18, SZ-V : 9-13
1024. MARGIT KRT. 29/B. TEL.: 325-0484 FAX.: 136-2483

IBM PC-AMIGA szerviz

1077 Bp., Jósika u. 25.

Tel.: 351-5656

Számítógépek javítása, bővítése,
AMIGA bizományi adás-vétel,
hardware kiegészítők készítése, értékesítése,
szaktanácsadás.

A500 512kB memória bővítő	4.900,-
A500+ 1MB memória bővítő	7.900,-
A500 Winchester+FASTRAM bővítő (0 RAM)	9.900,-
RF modulátor	6.500,-

CD ÍRÁS - CD ÍRÁS - CD ÍRÁS - CD ÍRÁS

Minőségi alapanyagra

Rövid határidővel, NON STOP szolgáltatás!
Megbeszélés alapján háztól házig szállítás.

Nagy Zsolt
1221 Budapest, Mária Terézia u. 25
Tel.: 226-0009, 06-20 247-644

Internet

Hogy Ön se maradjon le...

WEB DESIGN

JAVA

Akció!

Első 150 magánszemély megrendelőnk között 10 db nagy értékű nyereményt sorsolunk ki!

WWW: http://www.netweb.hu
E-Mail: info@mail.netweb.hu

Árainkból:
Teljeskörű hozzáférés:
4.000 Ft/hó+ÁFA
E-mail:
2.000 Ft/hó+ÁFA
Áraink korlátlan Internet-hozzáférést biztosítanak!

WWW
FTP
E-MAIL
GOPHER

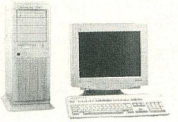
NW
NetWeb
Kereskedelmi és Szolgáltató
Betéti Társaság
Budapest, Rákóczi út 63.
Tel:134-0661 Fax:220-7695

PC GURU

A GURU Lapkiadó céges és magán terjesztőket keres.
Számítástechnikai és egyéb üzletek jelentkezését várjuk a 137-0007-es telefonszámon.

Kedvező terjesztési feltételek!
Céges hirdetésfelvétel ugyanitt.

HVC
COMPUTER



Új és használt számítástechnikai eszközök kereskedelme
Számítógépes szerviz 24 órán belül!
Multimédiás gépek egyedi megrendelésre
CD archiválás

Címünk: 1181 Budapest, Havanna u. 44.
Tel.: 295-4080

IKO
COMPUTERS

1142 Bp. Dorozsmai u. 11/b III. 2.
Tel. / Fax: 252-3590
vagy 06-30-489-712
Nyitvatartás: 10-től 17^30-ig

Számítógépek, részegységek kedvező áron.
Konfigurációinkat díjmentesen házhozszállítjuk vidékre is!
Viszonteladók jelentkezését is várjuk.

486 DX4 számítógépét P100-ra alakítjuk 20 000 Ft-ért

ROYALCOMP®

SZÁMÍTÁSTECHNIKA - BIZTONSÁGTECHNIKA

1085 Budapest, József krt. 22-24. Tel/Fax: 210-1062, 210-3712
8900 Zalaegerszeg, Balatoni út 2. Mobil: 06 (20) 266-686
WEB: http://www.royalcomp.hu E-mail: royal@royalcomp.hu

> Komplett számítógépek igény szerinti összeállításban
> Nyomtató, scanner, modem, multimédia kiegészítők
> Alkatrészek, kellékek, kiegészítők
> CD írás bármilyen adathordozóról

> Lakás, üzlet, irodai riasztóberendezések
> Felmérés, tervezés, kivitelezés, karbantartás
> Alkatrészek, szerelési anyagok
> Elektronikus és mechanikus rendszerek

Viszonteladóknak kedvezmények !

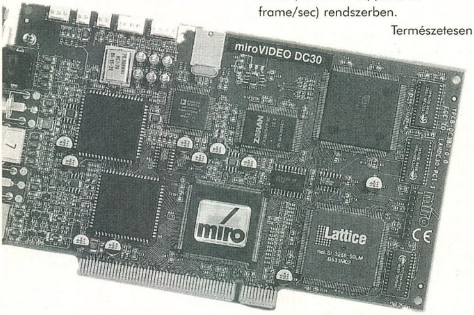
A hírdetés felmutatójának 3% engedmény !!!

míroVIDEO DC 30

Videodigitalizalás professzionális módon

Aki foglalkozott már az otthoni videostúdió gondolatával, de még nem szerzett be semmilyen hardvert a dologhoz, azoknak szeretném most bemutatni – és egyben ajánlani – a míro új audio-video digitalizáló-editáló kártyáját, a míroVIDEO DC 30-at. Ez a kártya a nagysikerű DC 20-as továbbfejlesztett változata, gyorsabb áramkörökkel, jobb minőséggel. A míro hasonló felhasználási területű kártyáiról, az előbb említett professzionális felhasználásokhoz is alkalmas DC 20-asról, valamint a kimondottan olcsóbb árfekvésű, otthoni felhasználásokra ajánlott DC 1-ről már több cikk is megjelent a PC GURU hasábjain. Most nézzük az újszülöttet, aki még szinte járni sem tud, de máris megelőzte vetélytársait.

Ez a kártya már valóban tud broadcast minőségben digitalizálni 3.5:1 arányú M-JPEG tömörítést használva. Ez annyit jelent, hogy a míro által ajánlott



hardverkonfigurációval gyakorlatilag veszteségmentes képrögzítést tudunk vele elérni. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy el sem tudom képzelni, mit lehet még javítani a dolgon, hiszen egy DC 20-assal az ajánlott konfiguráció mellett jobb képet tudunk produkálni, mint egy 100,000 forintos csúcsszuper videoval. Az egyetlen problémát a HD-nk kapacitása okozhatja, ugyanis egy 1 GB-os vinyóra 5:1-es tömörítéssel – ami azért még igencsak meggyőző minőséget produkál – mindössze 3 és fél percet tudunk rögzíteni. Azért kell tömöríteni a jelet, mert egyetlen másodpercnyi PAL video tömörítésmentes tárolásához 21.1 MB winchesterkapacitásra van szükség- ez egyrészt nagyon sok, másrészt nincs olyan vinyó, amelyik ennyit át bírna vinni. Mindenesetre biztosan nem evvel a kártyával fogjuk felvenni a Dallas soronkövetkező részét, hiszen nem ez a kitalált felhasználási területe. Másodsorban annyi Giga winchestert még egyetlen gépben sem láttam, ami erre elég lenne.

Most nézzük a száraz adatokat. A DC 30-cal stúdió minőségben, teljes képernyőméretben tudunk képet digitalizálni PAL és SECAM (768x576 képpont, 25 frame/sec), valamint NTSC (720x480 képpont, 30 frame/sec) rendszerben. Természetesen a video mellé 44.1 kHz-en 16 bites sztereo hangot is tudunk digitalizálni. A kártyára épített chip maximálisan 3:1 arányú M-JPEG tömörítést tesz lehetővé. A 3.5:1 arányú tömörítéssel tudunk full képernyős 25 képkocka/másodperces PAL videot

digitalizálni. A régebbi kiadású DC 20-szal PAL jelnél teljes képernyőn 7.2:1 arányú tömörítéssel lehet digitalizálni a 25 képkocka/másodperc megtartása mellett. Ebből is látszik az új kártya gyorsasága.

Többször említettem a cikk folyamán a míro által ajánlott PC konfigurációt. A PC-k világában más alkalmazásokra tett kijelentés itt is igaz, miszerint a gyorsabb prockó, több RAM, gyorsabb és nagyobb winchester a kártya működését igen pozitívan befolyásolja. A míro által megadott referencia konfiguráció a következő elemekből épül fel:

ASUS P55 TP4N alaplap
Intel Pentium 166 MHz prockó
64 MB RAM
Adaptec 2940 UW (UltraWide) SCSI PCI controller
Seagate ST51080N 1GB system winchester
Micropolis 3243 WAV (4 GB) capture winchester
míroMEDIA 3D grafikus kártya
Toshiba CD-ROM meghajtó

Evvel a konfigurációval broadcast minőségben lehet digitalizálni, illetve természetesen megfelelő szoftverrel videot vágni, szerkeszteni. Hamár a szoftvernél tartunk, megemlíteném a kártya mellé járó szofverválasztékot. Bár nem teljes változatok ezek a szoftverek, az upgrade már jóval olcsóbb – a teljes változathoz képest pedig kevés a különbség.

Adobe Premiere 4.2 LE
Adobe Photoshop LE
Adobe Acrobat Reader
Asymetrix 3D/FX

A Premiere Light Edition változat a teljestől csak apróbb dolgokban különbözik, a teljes változat ára viszont egy kategóriát képvisel a komplett DC 30 csomaggal. Hasonlóképpen a Photoshop esetén is, ahol néhány plug-in kivételével gyakorlatilag minden szolgáltatás elérhető – a teljes változat ára megint csak hatszámjegyű.

SAKMAN

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot a Axico Kft. biztosította.

*1074 Budapest,
Dohány u. 67.
Tel.: 268-0330*

HONFOGLALÁS 896-1996 (MULTIMÉDIA TANESZKÖZ)

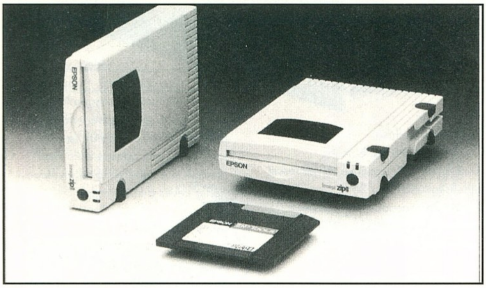
Megjelent az első, diákok (a Bethlen Gábor Református Gimnázium tanulói) által készített, hivatalosan kiadott multimédia CD-ROM. Témája, mint a címből is látható a honfoglalás és kora, és a millecentenárium alkalmából készült. A vándorlás kezdeteitől egészen az államalapításig, István és Géza tevékenységéig mutatja be történelmünket és a kor híres személyiségeit. A honfoglalással kapcsolatos történészi vitákban nem kíván állást foglalni, megpróbál "dokumentarista" szemléletű lenni. A szöveges állományok mellett mintegy 230 kép és 42 térkép található meg a CD-n, mely természetesen Hypertext rendszerű.

MICROSOFT SIDEWINDER GAME PAD

Újabb hardware-rel bővíti a Microsoft kínálatát. A Sidewinder joystick-ok mellett kihoz egy digitális game pad-et, melyet főleg az akciójátékosoknak szánnak. A gamepad 10 gombos, és tartalmaz egy port-továbbvezetést is, így nincs mellette szükség Y elosztókábelre. DOS alatt normál joystick-ként használható, míg Windows 95 alatt a speciális Drive révén akár négy ilyen joystick-ot is láncba köthetünk majd. Windows 3.1 és NT alá nem terveznek drivert hozzá előreláthatólag. Ez csak egy rövid ismertetés volt- ha lesz rá alkalom, természetesen egy részletes teszt alá is vetjük.

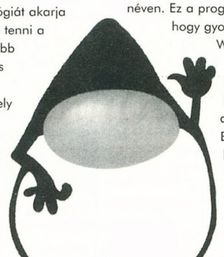
ZIP MINDENKINEK

Az Epson is forgalmaz ezentúl Iomega ZIP-drive-okat. A lemezegységek 25, illetve 100 megás lemezeket tudnak kezelni, és teljesen kompatibilisek az Iomega ZIP-drive-okkal. Az Epson is SCSI illetve parallel port-os változatokat hoz ki. A drive mindenben hasonlít az eredeti Iomega ZIP drive-ra, még az ára is azonos vele.



A JAVA JAVA MÉG HÁTRAVAN

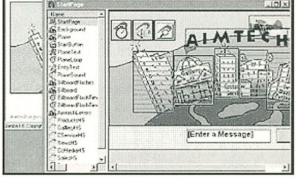
A Sun a Java-chiptechnológiát akarja standard-dé tenni a legkülönfélébb fogyasztói és kommunikációs berendezésekben, mely a cég által nyilvánosságra hozott nyilatkozatban hangzott el. Ezt alátámasztandó, számos ismert chip-gyártó cég (LG Semicon, Mitsubishi, NEC és Samsung) jelentette be, hogy gyártani fogják a picoJava-t. Ez a név a Sun új mikroprocesszor családját takarja, melyet kimondottan Java alkalmazások futtatására terveztek.



Az Aimtech nevű cég egy új, Java fejlesztőrendszert készített, Jamba néven. Ez a program segít abban, hogy gyorsan és könnyedén Web-site-ot alkossunk. Emellett fontos megjegyezni, hogy a Borland Delphi-hez és a Microsoft Visual Basic-hez hasonlóan használható, azaz Drag and Drop programozhatunk benne. Jelenleg csak Win95-ös változat van belőle, de később elkészítik Windows 3.1 alá is.

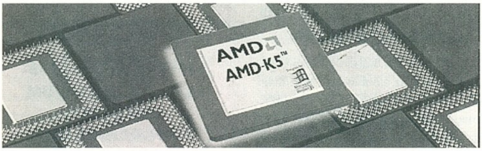
Természetesen a nagy cégek sem aludtak el – a Borland is készít egy Java fejlesztőrendszert, Latté kódnév alatt, mely szintén a Delphi-ben megszokott módon használható. Több részből áll össze a rendszer, ezek az editor, Project-manager, Form-designer, debugger és compiler-ek. A Latté támogatni fogja a teljes Java utasításkészletet, valamint a Java Connectivity-t és a Borlad Regional Databank InterBase-t is. A megjelenés pontos időpontja még nem ismert.

Érdemes még mindig a rendkívül felkapott WWW témánál maradni, ugyanis a Corel Ventura 7-et is nagyrészt a World Wide Web-en történő publikálás céljainak megfelelően készítették. „Elektronikus dokumentumok"-at háromféle módon készíthetünk: HTML lapokat, Java-ban a Barista-val és az Envoy nevű programmal, mely az Adobe Acrobat Exchange-hez hasonló eszköz. Fontos segédprogram a Corel depth, mely minden feliratot egy 3D objektummá konvertál és fény-, illetve árnyék-effektel lát el, természetesen ezután már képként kezeli a program a feliratot. Összességében egy elég jól használható program WEB-es oldalak szerkesztésére.



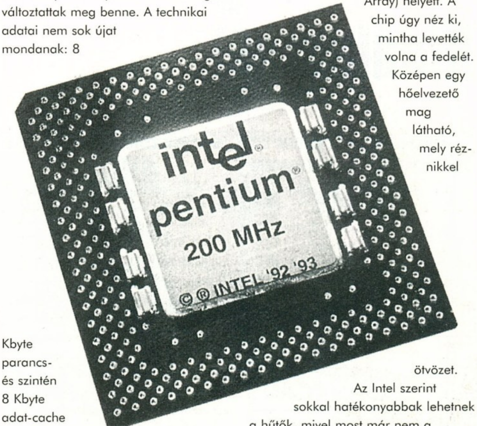
AMD-K5-PR100

Az AMD új Pentium-kompatibilis processzora már kapható itthon is, és méghozzá elég kedvező áron (átlagosan 5-6000 forinttal olcsóbb az eredeti Intel változatnál). Az AMD K5 100 MHz-en ketyeg, a nevében szereplő PR 100 azonban nem erre utal, hanem a P-Rating rövidítésre. Ez, mint már írtuk korábban, azt mutatja meg, hogy a processzor hány megaherz-es eredeti Intel Pentium-mal megegyező teljesítményt nyújt. A PR 100 mellett kihoznak még PR120-as és PR133-as processzorokat is, melyek 90, illetve 100 MHz-en fognak működni, és a sebességnövekedést belső optimalizációval érik el. Egy tesztben összehasonlították egy eredeti Pentium-ot egy AMD K5-tel azonos konfigurációjú gépekbe építve. A mérési eredmények szerint a PR100 van olyan gyors, mint riválisa, és 32-bites környezetben még valamivel gyorsabb is. Windows 95 alatt azonos teljesítményt nyújtottak, míg Windows NT alatt mintegy 18 százalékkal gyorsabbnak bizonyult a PR100.



INTEL PENTIUM 200

Nagy várakozással állt mindenki az új 200 MHz-es Pentium előtt- vajon milyen újítások lesznek benne, mivel lesz jobb, mint egy 166-ról 200-ra felhúzott proci. Sajnos nem sok dolgot változtattak meg benne. A technikai adatai nem sok újat mondanak: 8 Kbyte parancs- és szintén 8 Kbyte adat-cache van benne; 0.35um technológiával készítették, 3.3 voltot megy, ahol 17.5 Watt teljesítményt vesz fel (ez 3 Watt-tal több, mint egy 166-osnál) A fejlődés tehát, hogy még mindig 0.35-ös technológia mellett nagyobb frekvencián hajtják a processzort, melynek nagyobb a teljesítményfelvétele, és így több hőt bocsát ki. Míg nem lesz alkalmas sorozatgyártásra a 0.25 um-os technika, addig ezzel a problémával kell küzdeniük. A fokozott melegedés kezelésére egy új házat terveztek a chip-nek, melyet PPGA-nak (Plastic Pin Grid Array) hívnak az eddigi CPGA (Ceramic Pin Grid Array) helyett. A chip úgy néz ki, mintha levették volna a fedelét. Középen egy hőelvezető mag látható, mely réznikkel ötvözet.



Az Intel szerint sokkal hatékonyabbak lehetnek a hűtők, mivel most már nem a kerámiaházzal érintkeznek, hanem közvetlenül a hőelvezető fémmel, és a fém-fém érintkezésnél sokkal kisebb a hőellenállás. A kerámia helyett alkalmazott műanyagház még számos előnyt kínál, melyek révén tovább emelhető a frekvencia mindaddig, míg ennek a technikának is el nem érik a határát, azaz folytatódhat a megahertz-verseny tovább a Pentiumok között.

WINDOWS NT 4.0 WORKSTATION ÉS SERVER

Bill Gates elégedetten dörzsölheti össze két tenyerét, ugyanis sikerült betömnie a Microsoftnak az utolsó lukat az általa kínált operációs rendszerek palettáján, hiszen a Windows NT egy főleg a cégek igényeinek megfelelő oprendszer. A házi felhasználók népes tábora számára kínálják a DOS-t és a Windows 95-öt, míg a cégeknek lehet érdekes a Windows NT legújabb, 4.0-ás változata. Mit is kínál az új NT? Úgy néz ki, mint a Windows 95, úgy működik, mint a Win95, sokkal biztosabban futnak alatta a 16-bites Windows alkalmazások, és egy sokkal robusztusabb, gyorsabb file-kezelő-rendszert építettek bele. A Windows NT 4.0-ban azonban nincs Plug 'n Play és Power Management támogatás. Ezeket a funkciókat a Microsoft csak a Cairo-ba, azaz a Windows NT 4.0 utáni NT verzióba tervezi beépíteni, ami kb. 2 éven belül lesz kinn a piacon. Bill Gates szeretné két részre osztani a PC-s operációs rendszerek piacát: a Windows 95 a desktop rendszer, míg a Windows NT a Server és High-end rendszer. Hogy ki melyiket használja, azt most is a futtatni akart alkalmazások döntik el. Szövegszerkesztésre, táblázatkezelésre, és egyéb egyszerűbb alkalmazások futtatására a Windows 95 ajánlott, míg DTP-re, komolyabb CAD feladatokhoz, renderelésre és nagyobb hálózatok, pl. vállalati információs rendszerek kezelésére az új NT-t tartják jobbnak. Van még benne jó néhány fontos újítás, pl. a Microsoft Internet Explorer-en keresztül gyors a hozzáférés az Internet, illetve Intranet hálózatokhoz,... Fontos kérdés, hogy milyen gép kell hozzá. A minimum konfiguráció 486 DX25, 12 MB RAM és 110 mega winchester-hely, de ezt kár is volt leírni, mert mindenképpen ajánlott hozzá 32 mega RAM, Pentium processzor és több, mint 110 mega winchester hely. A telepítés mellett, vagy elleni döntésben még egy fontos dolog szerepet játszik: a driverek, ugyanis minden bővítéshez vadonatúj NT 4.0-ás driverek kellenek, mert teljesen átírták a rendszert. Természetesen pl. a legismertebb grafikus chip-ekhez van általános driver benne, de ez a grafikus kártyákba épített speciális funkciókat, gyorsítást nem használja ki. Az eddigi ismertetők, cikkek és tapasztalatok alapján elmondható, hogy aki DOS-os játékokat is akar futtatni a gépén, annak nem érdemes NT-t raknia a gépére, mert többnyire lefagynak. A Windows 95 programok nagy része fut NT alatt, de ha valamilyen speciális Win 95 bővítést használ (ebben szintén a játékok az éllovasok), akkor nem futtatható alatta. Az NT-be beépítettek egy NTFS (NT File System) nevű, új file-kezelő rendszert, mely révén sokkal gyorsabb lesz a file-elérés, de az ilyen formátumban formázott winchestert csak NT alatt lehet olvasni; természetesen használhatunk alatta normál FAT-es winchestert is. Az NT egyik nagy újítása a megbízható működés mellett a skálázhatóság, azaz képes többprocesszoros gépeken is futni, és kihasználni az ebből származó előnyöket. Ezzel alkalmas lesz arra, hogy nagy teljesítményű programokat hatékonyan futtathasson rajta az ember (pl. renderelés). Összességében az mondható el, hogy ha valakinek van olyan alkalmazása, mely csak NT alatt futtatható, vagy nagyon nagy számítási teljesítményre van szüksége, annak ajánlható a Windows NT 4.0. Az átlagos házi felhasználó számára jelenleg talán több hátrányt nyújt (a Win95-tel szemben), mint előnyt: új driverek kellenek a bővítésekhez, számos WIN95 bővítés nincs benne, nagy hardware-igény,... Most is csak azt tudom mondani, hogy elválik, mennyire maradhat meg a Bill Gates tervei szerinti, említett kettéválasztás, vagy a piac dönt esetleg az NT mellett.

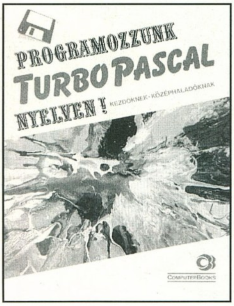
Charlie

Computer Books Kínálatából

PROGRAMOZZUNK TURBO PASCAL NYELVEN

Kezdőknek, Középhaladóknak

Könyvünkben a Turbo Pascal 5.0, 5.5, 6.0 és 7.0 változatainak ismertetését tűztük ki célul, amelyek segítségével a DOS operációs rendszer alatt futtatható programok készíthetők.



A magyarázatokban az egyes verziók sajátosságaira külön felhívjuk a figyelmet.

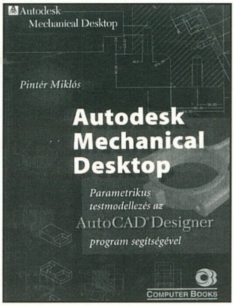
Könyvünk elsősorban azokhoz szól, akik segítségünkkel kívánnak megismerkedni a Pascal nyelv rejtelmeivel és szépségeivel. A nyelv leírása mellett, az alapvetőbb programozással kapcsolatos fogalmakat is tisztázzuk. A Pascal nyelv szintaktikájával és szabályaival foglalkozó fejezetek példákon keresztül magyarázzák az elméletet. A könyv felépítése olyan, hogy segítségével a még egészen kezdő programozók, akik ez idáig semmilyen programozási nyelvvel sem foglalkoztak, minden egyéb külső segítség nélkül is megtanulhatják a Pascal nyelvet.

A könyv mágneslemez mellékletén a könyvben előforduló példaprogramok találhatók, valamint egyéb más hasznos dolgok.

AUTODESK MECHANICAL DESKTOP

Parametrikus testmodellezés az Autocad Designer segítségével

Az AutoCAD grafikus tervező rendszer használói tudják, hogy bármely szakterület műszaki rajzai könnyedén elkészíthetők a méretekkel és a szükséges feliratokkal együtt. Ha valakinek 3D ábrára van szüksége, külön azt is meg lehet rajzoltatni. Ebben az esetben a térbeli és vetületi ábrák között azonban semmi kapcsolat nincsen, ezért a legkisebb változás mindkét rajz átszerkesztésével érhető csak el.



Az AutoCAD Designer ezt a két lehetőséget egyesíti, hiszen a rajzoláskor parametrikus méretekkel ellátott térbeli modellt hozunk létre, majd erről tudunk tetszőleges irányba nézeti vagy metszeti vetületet készíteni.

Ebben a könyvben a Mechanical Desktop Designer parametrikus rendszer alkalmazásának azokat a tudnivalóit foglaljuk össze, amelyek az alkatrészek modelljének és annak alapján vetületi rajzok készítésének módját segítik megvalósítani.

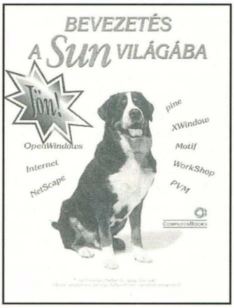
PROGRAMOZÁSI FELADATOK ÉS ALGORITMUSOK TURBO PASCAL NYELVEN

A könyv témájában szorosan kapcsolódik az előbbiekben ismertetett kiadványhoz, hiszen a nyelv teljesebb megértéséhez elengedhetetlenül szükséges a több példán keresztül való gyakorlás. A példatárat egyaránt jól forgathatják a nyelvvel éppen most ismerkedő kezdők, a középhaladók és azok, a nyelvvel már régóta foglalkozó haladók is, akik újabb ismeretekre kívánnak szert tenni, például az object-orientált programozás, vagy a numerikus módszerek területén.

Ajánljuk könyvünket elsősorban a középiskolák, főiskolák és egyetemek Pascal nyelvet tanuló diákoknak, de jó segédanyag lehet a könyv a Pascal nyelvet oktató pedagógusok, illetve a nyelvet használó, különböző szakterületen dolgozók számára is.

BEVEZETÉS A SUN VILÁGÁBA

A Bevezetés a SUN világába című könyv nemcsak azoknak hasznos, akik már dolgoztak SUN számítógéppel, hanem azoknak is, akiknek a környezetében működik Sun Workstation, vagy szeretnének megismerkedni vele. A könyvben különféle Sun Workstation típusokkal találkozhatunk, felhasználási területükkel, szoftver lehetőségeikkel.



„VISUAL" ADATBÁZIS-KEZELŐK OBJEKTUM ORIENTÁLT PROGRAMOZÁSA

A könyvben tárgyalt Visual dBase, Visual FoxPro, valamint Visual Objects rendszerek, már rendelkeznek a nyílt adatbázis kapcsolat (ODBC), valamint a struktúrát lekérdező nyelv (SQL) előnyeivel. A mű az adatbázis kezeléshez szükséges programozási alapismereteket hasonlítja össze a legújabb és legelterjedtebb Windows alapú fejlesztőrendszerek között.

WORD 7.0 FOR WINDOWS '95

A Word program legújabb verzióját írja le az ismert szerzőtől származó munka. A könyv tematikusan és alaposan vezeti be a kezdő és a haladó felhasználót a WinWord rejtelmeibe. A könyvet egyéni tanuláshoz és oktatáshoz egyaránt ajánlja a szerző és a kiadó.

Bear™

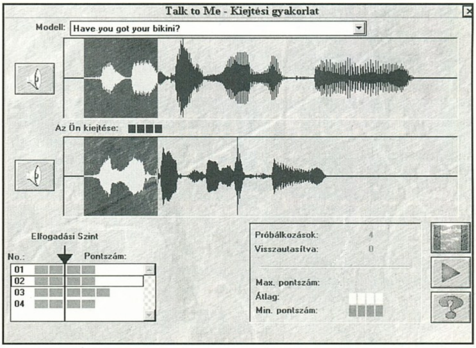
Talk to Me

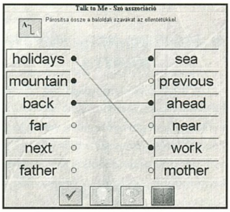
Angol nyelvoktató CD

A Premiere Trading Kft. gondozásában jelent meg a Talk to Me nyelvoktató CD-ROM sorozat. Jelen pillanatban kezdő-újrakezdő és kezdő-középhaladó szintű, német és angol nyelvoktató CD-ROM-juk jelent meg. Létezik francia nyelvű, hasonlóan 2 tudásszintre osztott anyag is, de jelen pillanatban még csak a magyar segítség nélküli eredeti CD-k vásárolhatók meg. A tervek szerint nemsokára elérhető lesz a teljesen magyarított változat is. Ez azért van, mert a CD-ken található anyag az Auralog S. A. külföldön kiadott, és ott jól bevált nyelvoktató CD-inek magyarított változata. A Talk to Me külföldön nagy sikereket ért el, a '95-ös a Frankfurti kiállításon nyert díjakat, és jelen pillanatban is több országban alkalmazzák a közoktatásban.

Sok ember tart a csoportos nyelvtanulástól, mivel a nyelvoktató stúdiókban általában a beszédcentrikus oktatási elveket használják. Ilyenkor az embernek beszélni kell, s eleinte hibás kiejtést használ. Ez a pillanatnyi kudarcélmény főként a többi tanuló jelenléte miatt okozhat gátlásokat a tanulni vágyónak. A Talk to Me-t pont ezért fejlesztették ki. A sikereit leginkább a beszédfelismerési – kiejtésgyakorlati képességei miatt érte el. A teljes oktatóanyag gyakorlatilag erre a sémára épül. A felhasználó akár otthon is meg tudja tanulni a – képességeitől függően – tökéletes angol kiejtést. A program fáradhatatlanul „mondja" el újra és újra helyes kiejtéssel az adott példát, amíg a felhasználó kiejtése el nem éri a kívánt szintet. Mindez nagyon szép grafikai körítéssel, és egyértelmű felhasználói felüttel van ellátva, ezáltal a multimédia szinte minden igényét kielégíti.

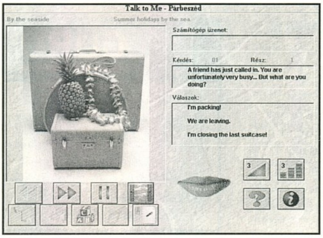
A kezelőprogram hardverigénye nem túl magas, hiszen egy 486-oson is elfut. Az egyetlen "speciális" hardver, amit egyes hangkártyacsomagok szerencsére tartalmaznak, az egy mikrofon. Egyéb speciális hardverigénye nincs a programnak. A Talk to me természetesen Windows alatt fut. Win 3.1 alatt manuálisan (file, run, setup.exe) installálható, míg Win 95 alatt automatikusan installálja magát.





A tökéletes futáshoz elengedhetetlen egy korrektül installált hangkártya.

Mint már említettem, a Talk to me alapvetően az elő beszéden alapul. A kiejtési gyakorlatnál az eredeti mondatot a számítógép elmondja, és a hang oszcillogrammja megjelenik egy kis ablakban. A mikrofon a hangunkat átalakítja, és továbbítja a számítógép felé, ahol a program lehetővé teszi, hogy az eredeti hanganyaggal összehasonlíthassuk azt. Az általunk kimondott mondat oszcillogrammja az eredeti alá kerül. Így már nem csak a hallott hang alapján, hanem vizuálisan is ellenőrizhetjük, hogy kiejtésünk hol hibádzik. A kis hangszóró ikonra klikkelve akárhányszor meghallgathatjuk mindkét hangmintát.



A kiejtési gyakorlatnál megszerzett tudásunkat a párbeszédes résznél kamatoztathatjuk. Megfelelő tudás esetén gyakorlatilag szó szerint beszélgethetünk a számítógéppel az adott leckének megfelelő témában.

A program tartalmaz néhány ötletes kiegészítő feladatsort is. Az asszociációs feladatsornál szópárokat kell megtalálnunk, és összekötögetnünk. E mellett a munkafüzetekből ismert mondatkiegészítős feladatok ikonját találhatjuk. A hiányzó helyekre kell begépelni a szerintünk megfelelő szót. A következő feladatsor mondatösszerakás szavakból. Az összes megadott szó felhasználásával kell értelmes mondatot alkotnunk. Ezután következik az akasztófa feladatsor, ami a legpofásabb az egész CD-n. Itt egy körülírt szót kell kitalálnunk az akasztófajáték szabályai szerint. Legvégül egy mondatfelismerési gyakorlatot találunk. A gép által elmondott mondatot kell megértenünk és begépelnünk.

A Talk to Me egyik plusz szolgáltatása a nehézségi szint állításának lehetősége. A program úgy lett megszerkesztve, hogy a nehézségi szinttől függően a kevésbé pontos válaszokat is elfogadja. Hogy ez jó, vagy rossz, azt döntse el a felhasználó. A hazai piacon fellelhető nyelvoktató CD-k között igen előkelő helyen lehet említeni.

A CD megtekinthető és megvásárolható a Premiere Training Kft-nél, a Libri szaküzleteiben és a COMPFAIR-en a Libri 101/1-es standjánál a kiállítás alatt bruttó 9.800 Ft-ért.

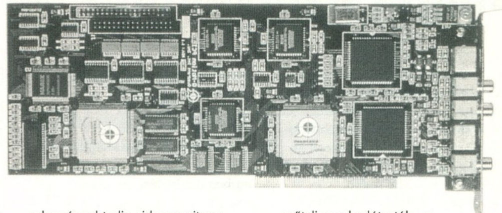
SAKMAN

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot a Premiere Training Co. Mo. biztosította.

1054 Budapest, Bank u. 6. Tel.: 153-0536

HW újdonságok CORG Computer-től



DESKTOP AUDIO ÉS DESKTOP VIDEO - IGÉNYESEN

Sorozatunk mostani részében két cég termékeit mutatjuk be. Az egyik, a Turtle Beach régóta ismert az élvonalbeli hangkártyákat használók körében. A másik cég, az amerikai Quadrant csak most robbant be a mozgóképet feldolgozó kártyák piacára.

A TURTLE BEACH HANGKÁRTYA CSALÁD

A Turtle Beach Systems kezdetektől fogva az igényes multimédia hangkártyák piacvezetője. Az 1992-ben megjelent MultiSound kártya elsőként használt hullámtábla szintézert, melyet addig csak az önálló, nagyméretű zenei eszközök ismertek. A kártya – szolgáltatásaival és hangminőségével – akkoriban szinte minden lehetséges díjat elnyert. A sort a Monterey, ill. Tahiti kártyák folytatták. Ezek nálunk is meglehetősen ismertek, hiszen hard-diszk rekorderként kedvező árú, jól használható rendszert lehet velük összeállítani.

A legújabb generáció, a Multisound Pinnacle ismét egy új fejezetet nyitott a hangkártyák történetében. A 97 dB-nél jobb jel/zaj viszony, a 20-bit DA konverter ebben az árkategóriában eddig ismeretlen volt. Megállás természetesen nincs, a MultiSound Catalina megjelenését az év végére tervezik. A kártya több input/output csatornát tud majd kezelni, digitális I/O lehetőségekkel.

S most nézzünk kicsit részletesebben néhány típust.

TAHITI

A már legendássá vált MultiSound kártyából származik, és a MIDI rész kivételével megegyezik vele. A kártyán Wave Blaster szabványú szintézer csatlakozó felület van, lehetővé téve az igényeknek megfelelő bővítést. A kártya, hasonlóan a MultiSound-hoz, Hurricane™ architektúrájú, s ez a DMA megoldásokhoz képest kb. nyolcszoros adatátviteli sebességet eredményez. Központi egységét egy Motorola 56001 típusú DSP alkotja, kb. 20 MIPS számítási teljesítménnyel. Ideális eszköz hard-diszk rekorderként, pl. a SAW editor szoftverrel használva.

Jel/zaj viszonya jobb mint 89dB („A" súlyozott), THD < 0.01%

MULTISOUND PINNACLE

A kártya Kurzweil MASS[ies]™ típusú szintézer modult tartalmaz. A hullámtábla ROM 2MB, a minta RAM 48MB-ig bővíthető. Opcionálisan digitális (S/PDIF) I/O modul kapcsolható hozzá.

Jel/zaj viszonya jobb mint 97dB („A" súlyozott), THD < 0.005%

A kártyához kísérő szoftverként a Voyetra Technologies Digital Orchestrator Plus™ nevű szekvenszer/editor programját adják.

DIGITÁLIS VIDEÓ A QUADRANT-TÓL

A Qudrant Inc. (USA) a multimédiához szükséges digitális video eszközök piacán a legjobbak közé számít. Termékeik színvonalát a szaklapok tesztjeiben elért első helyezések is igazolják. Növekedésére és rohamos piaci térnyerésére jellemző, hogy nemrégiben beválasztották az USA öt legdinamikusabban fejlődő vállalkozása közé.

Q-MOTION ISA - MJPEG KÁRTYA

A bedigitalizált VHS vagy S-VHS anyagot editálás után 768x576 felbontásban, 50 félkép/sec. sebességgel tudja videomonitorra vagy VCR-re kitenni. Az alkalmazott bit-rate kontrollnak köszönhetően a kép mindig az a legjobb minőség lesz, melyet az adott gépben használt merevlemez megenged. A tömörítés mértékét – képtartalomtól függően – a rendszer automatikusan állítja be, félképenként. Az eredmény egyenletesen digitalizált jelfolyam lesz, kieső képkocka (drop frame) nélkül. (VideoCamera Magazine: 1996 Editor's Choice Award, Videomaker: Value (érték) 5 (egy ötfokozatú skálán)

Q-MOTION PCI - MJPEG KÁRTYA

A Burst DMA képességeinek köszönhetően a kártya rendkívül kedvező, kategóriájában egyedülálló képminőséget produkál. Itt is a bit-rate kontroll optimalizálja a képtömörítés mértékét az adatátviteli sebesség függvényében, s gondoskodik arról, hogy ne legyen elveszett képkocka. Gyors merevlemez esetén négyszeresnél nem szükséges erőteljesebben tömöríteni.

BUSTER PCI MULTIMEDIA PLUGIN KÁRTYA

MPEG lejátszó, TV tuner és video digitalizáló modulok, egy kártyán megvalósítva. Az alkalmazott „video inlay" eljárásnak köszönhetően az overlay problematikáját a lehető legkorrektebbül sikerült megoldani. Az eddigi analóg overlay megoldások a képernyőfelbontást és a képfrissítést erőteljesen korlátozták, az esetenként használt VGA feature csatlakozó pedig éppen a gyors grafikus kártyák esetében siralmas eredményt hozott. Az új módszer PCI Bus Mastering Burst DMA-t használ, tehermentesítve a számítógépet és biztosítva az YUV adatok RGB adatokká való real time átszámítását, amelyek azután már transzparens módon kezelhetőek: skálázhatók, feliratozhatók, effektezhetők. A kártya a Comdex-en elnyerte a „Best of BYTE - Finalist" díjat.

CARDCAM VIDEOIN - PCMCIA DIGITALIZÁLÓ KÁRTYA

A notebook számítógépekhez illeszthető, Type II PC Card csatlakozót használó kártya. A digitalizált kép 768x576/24-bit RGB lehet, két félképből összeállítva. Ideálisan használható kültéren végzett digitalizáláshoz, dokumentáláshoz. A kártya a PC Laptop Magazine szavazásán elnyerte az „1995 PCMCIA Card of the Year" díjat.

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot a CORG Computer Kft. biztosította. 1112 Budapest, Dayka G. u. 48/c. Tel: 166-6675, 248-1319 Tel./Fax: 319-4899

Language Trainer

Angol vagy német

Elsősök, tanuljatok...

Ez a nap is jól kezdődik. Fogják az embert, odacsapják egy billentyűzet elé, és ráüvöltenek, hogy írjon cikket egy angoltudást fejlesztő programról. Ez még nem is lenne olyan nagy baj, de a program német vagy angol anyanyelvű egyedek számára készült és ráadásul 12 CD-n terpeszkedik. Az egészben a jó az csak a program. Most, hogy kellően kisiránkoztam magam, lássuk egy kicsikét magát a tortúra elindítóját.

A neve: Language Trainer English. Van itt ilyenből Basic (kezdő) 1-2, 3-4, Intermediate (középhaladó) 1-3, Advanced (haladó) 1-3 és csemegének egy Business (üzlet) és egy Repetitor (ismétlő).

Az egyes CD-k között tulajdonképpen csak tudásszintbeli különbség van, kivéve az üzleti korongot. A kezdőnél a legbonyolultabb szó az asztal volt, míg a haladónál rákérdezett a kis ravasz a kötelező követési távolság angol nyelvű mivoltára is, az üzleti részben viszont kizárólag a tárgyalás, üzleti vacsorák alkalmával használt frázisok meg ilyesmik kerülnek terítékre. A CD-k felépítése egyébként teljesen megegyezik, vagyis ugyanazokkal az ikonokkal ugyanazt lehet elérni mindegyiken.

Nos akkor rátérek arra, hogy miért is jó a program. Ha az ember sokat erőlteti, akkor nagyon magas szintre lehet eljutni az angol nyelv ismeretében mind írott, mind hallott szövegek esetében. Különböző kis – egymástól független – feladatok biztosítják ezt.

1. READING

Mint azt a neve is mutatja, olvasásról van szó. A gép elővszed egy szöveget és mellé feltesz kérdéseket, amiket csak akkor tudunk megválaszolni, ha már elolvastuk a szöveget. Ha a válasz jó, akkor egy zöld pipát, ha rossz akkor egy piros X-et kapunk jutalmul.

2. WRITING

Megtanulhatjuk, hogy hogyan kell levelet írni barátnak, hivatalos ügyben, önéletrajzot stb...

3. VOCABULARY

A szókincsünket fejleszthetjük. Találhatunk itt gyakorlást, teszteket - amiket ha megoldunk kiderül, hogy mennyire vagyunk jók és egy játékot, ami egy keresztrejtvény formájában anyagiasul.

4. LANGUAGE

Itt jön rá az emberfia, hogy bizony még van mit csiszolnia a nyelvtudásán, mert a nyelvtan az bizony nem egyszerű dolog... Előjön minden, mi szem szájnak ingere, ragozás, kötőszavak és a többi nyalánkság.

5. TOUR

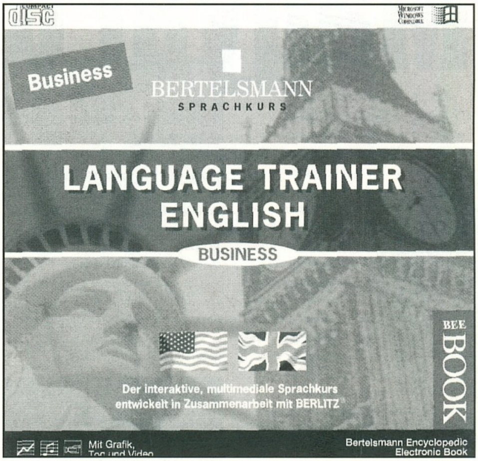
Ez egy help, amely részletesen ismerteti a program működését. Ha a program indulásakor azt választottuk, hogy német az anyanelvünk, akkor németül, ha azt hogy angol, akkor angolul. Más lehetőség nincs... :-(

6. LISTENING

Itt eredeti szövegeket hallgathatunk eredeti angol emberek hangján, akik eredeti angolossággal beszélnek. Természetesen itt is letesztelhetjük, hogy mennyit értettünk meg. A haladó CD-n már amerikai dumát is lehet hallani, amit már kellően nehéz megérteni. De hát ha valaki meg akar tanulni angolul, akkor ez is kell.

7. ADVENTURE

Ez az egyik ikon, amelyik elég szokatlan az ilyen fajta nyelvoktató proramoknál, ugyanis egy kis kalandjátékot takar. Meg kell keresni egy olyan valamit, ami egy angol vagy amerikai városban előfordulhat. Kapunk egy aranyos levelet egy



borítékban, amelyen van egy-két meghatározás a dologról amit keresünk. Ezután sétálhatunk a városban, miközben érdekes információkat szedhetünk ki a járókelőkből. Tanács: az idegenvezető segíthet...

8. SPEAKING

Szándékosan hagytam a végére a legjobb dolgot. Aki idáig nem olvasta el, az sosem fogja megtudni... Egy mikrofon segítségével heveny társalgást folytathatunk pár jópofa illetővel, és megtudhatjuk azt is, hogy mennyire hasonlít a mi kiejtésünk mondjuk egy tősgyökeres birminghami fiatalemberéhez. Ez egy hihetetlen nagy újítás a többi nyelvoktató programhoz képest.

A gépigény 386-os alaplap, 4 Mb RAM, Windows 3.1, Vga, CD-ROM, 7 Mb szabad hely a winchesteren minden CD-nek, Soundblaster vagy annál jobb hangkártya!!! Figyelem, hangkártya nélkül nem indul el. Opcionálisan mikrofon.

Őszintén megvallom, eleinte nem igazán értettem, hogy miért nem hajlandó elindulni egy nyelvoktató program hangkártya nélkül. Azért nem, mert úgy majdnem olyan mint a többi, csak sokkal szebb. Hangkártyával viszont jobb is és sokkal hasznosabb. Eleinte kicsit soknak tűnt a 12 CD is, de annyira átfogó az egész program, hogy szükség van rá. A sok duma, grafika, hanganalizátor sok helyet foglal.

A magam részéről nagyon hasznos segédeszköznek tartom ezt a kis csomagot a nyelvtanuláshoz, és még azt is el tudom képzelni, hogy valaki csak ebből nagyon jól megtanul angolul.

g

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz a CD-ket a Multi Media Point biztosította.
1075 Budapest, Madách I. út 2-6.
Tel.: 322-8208
Fax: 322-4027

Az ACCLAIM Magyarországon

Az elektronikus (komputer és videó) játékok rajongói körében és a forgalmazásban jártasak számára az **Acclaim** név egyet jelent számos izgalmas, érdekfeszítő, az aktív szabadidő eltöltését elősegítő játékkal, a játékokat kifejlesztő csapattal és az optimális terjesztést biztosító kereskedőkkel.

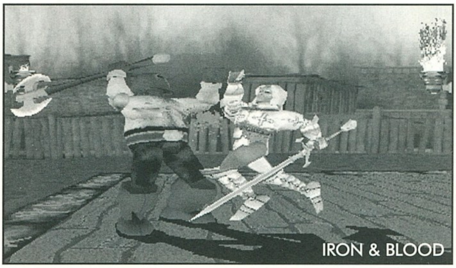
ALLIEN TRILOGY

Az **Acclaim** a játékfejlesztések hőskorától kezdve ott van az élvonalban és minden évben 40-60 rangos kiadvánnyal, évente több TOP-listás játékkal jelenik meg a világ szinte minden országában. Az **Acclaim** kiadási tervének fókuszában ma már a konzolos játékok mellé kiemelten a PC játékok fejlesztése került és nem kevés tőkét fektetett abba, hogy a PC játékok szerelmeseinek jogos elvárásai elébe menjen.

A közelmúltban sorozatban gyarapította kereskedelmi érdekeltségeit a világon sok országban. Ezek sorában ez év szeptemberétől a Modern Media Service látja el a cég termékeinek magyarországi importját és terjesztését kizárólagos joggal.

Az érdekeltség létrehozásával az **Acclaim** célja az, hogy Magyarországon is azonos feltételekkel kerüljenek a játékok a vásárlókhoz, mint Európa vagy akár Amerika bármely fejlett országában.

Az azonos feltételek között gondolni kell többek között a gyorsaságra, elsősorban arra, hogy a megjelenési időpontok napra megegyezzenek a világ többi országában az **Acclaim** marketing szakemberei által nagy gondossággal és körültekintéssel meghatározott megjelenési időpontokkal.

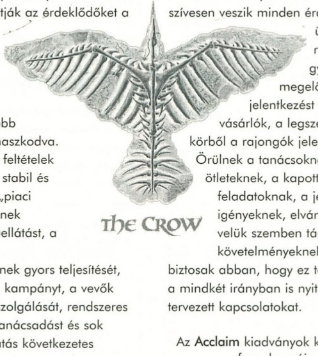


IRON & BLOOD

Vonatkozik ez a tájékoztatásra, amely mind gyakrabban jelenti azt, hogy a játékok leírása, csomagolása, feliratozása magyar nyelven történik. A szakirodalomban rendszeresen megjelenő ismertetések már hetekkel, hónapokkal a játékok piacra kerülése előtt tájékoztatják az érdeklődőket a legfontosabb tudnivalókról, elsődleges és így a leghitelesebb, legmegbízhatóbb forrásokra támaszkodva.

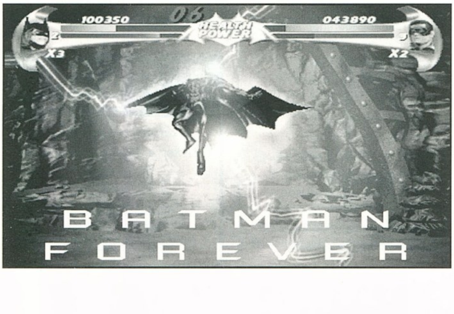
Az azonos feltételek jelentenek egy stabil és folyamatos, a „piaci követelményeknek elegettevő" áruellátást, a viszonteladók megrendeléseinek gyors teljesítését, számos akciót, kampányt, a vevők színvonalas kiszolgálását, rendszeres kereskedelmi tanácsadást és sok olyan szolgáltatás következetes megvalósítását, ami a vevők, a vásárlók elégedettségét növeli.

A Modern Media Service olyan feltételeket kíván teremteni Magyarországon az **Acclaim** céljainak megvalósításához, amelyek szolgálják a vevők jogos igényeinek, a fogyasztók elvárásainak teljesítését, elébe megy a kívánságoknak, ezzel is elősegíti a piac fejlődését, szolgálja a kiadványokat azok rendje és rangja szerint.



A cég csak viszonteladókat szolgál ki. Képviselői remélhetőleg a legrövidebb időn belül eljutnak minden leendő partnerükhöz, de szívesen veszik minden érdeklődő üzlet részéről a gyors, őket is megelőző jelentkezést vagy a vásárlók, a legszélesebb körből a rajongók jelentkezését. Örülnek a tanácsoknak, az ötleteknek, a kapott feladatoknak, a jelzett igényeknek, elvárásoknak, a velük szemben támasztott követelményeknek, mert biztosak abban, hogy ez teszi teljessé a mindkét irányban is nyitottra tervezett kapcsolatokat.

Az **Acclaim** kiadványok kizárólagos forgalmazója,
a **Modern Media Service**
elérhető:
1081 Budapest,
Népszínház utca 28/A XIV. em. 64.
T/F: (1) 133-6610

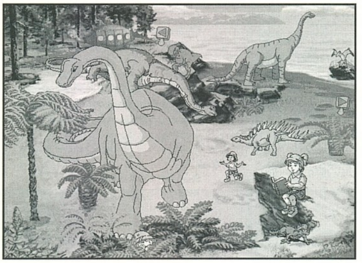


Microsoft hírek

Új programokról

MS SCHOLASTIC'S THE MAGIC SCHOOL BUS - EXPLORES IN THE AGE OF DINOSAURS

A korábbi PC GURU-kban már számtalan különféle felfedező utat tehettünk az amerikai iskolásokkal és kedvenc sárga iskolabuszukkal, Wahoo-val. Most újabb kalandra



készülnek, a mindenre képes busz segítségével visszatérnek az élet keletkezésének korai korszakába, a dinoszauruszok világába.

Most is, mint eddig megszokhattuk már a korábbi felfedező utakon, az osztályteremből indulunk és a jogosítvány kitöltése után mienk a nagyvilág. Az irányítás némileg változott, mivel egy olyan időgépet valósít meg a sárga iskolabusz, mely az alakját is változtatni tudja, hogy megfelelően be tudjon olvadni a környezetbe. Ismerve, hogy mekkora dinókkal találkozhatunk a kalandozás során, érthető a busz óvatossága. (Néha nincs kedve kiszállni a buszból az embernek.) Persze senkinek nem történik semmi baja, de azért mégis...

Szóval a kormánykeréken elhelyezkedő földgömbre történő kattintással választható ki az uticél. Három kor helyszínei közül választhatunk, összesen hét helyszínt. Visszafelé az időben a krétakori (Cretaceous) Alberta (Észak-Amerikában található)

és Mongólia sivataga, a jurakori (Jurassic) Colorado, Tanzánia és Tethys tenger valamint triász (Triassic) Arizonája és Argentinája a választási lehetőségek. Adott kort kiválasztva, amit egyébként a bal oldalon, burában elhelyezkedő szerkezettel is megtehetünk, nincs más dolgunk, csak elkezdeni a kalandozásokat. Egy korszak összes helyszínét bejárhatjuk anélkül, hogy vissza kellene térni a világtérképhez, mivel az egyes helyszíneket nyilak (és persze animációk) kötik össze. Az egyes helyszíneken rengeteg tapasztalat gyűjthető össze a világról, csak elég sokat kell kattintgatni az egyes dolgokra.

És van még egy további feltétel is a kellemes szórakozáshoz: nem árt ha elég jól beszél angolul az, aki a játékhoz fog, mert egyébként nehezen fogja élvezni, hogy minden szereplő (köztük Liz, a rendkívül nehezen meghatározható fajtájú zöld lény). Az már szinte nem is információ, hogy a program Windows 95 alá készült.

(JOCO)

MICROSOFT ENCARTA 97

A Microsoft által évente megjelentett Encarta sorozat úgy gondolom sokak számára ismerős. Az Encarta egy olyan enciklopédia, amiben csaknem mindent megtalálhatsz, amire szükséged van; a világ politikai eseményeit éppúgy, mint Puccini munkásságát vagy akár a teknősök felépítését és szokásait. Ez alkalommal a Microsoft enciklopédiájának Deluxe kiadását kapja a kezébe a vásárló és a két CD tartalma valóban extra kivitelezést és tartalmat garantál. A több mint 6000 cikkely, átöleli a természet- és társadalomtudományok, valamint a művészetek, és a sportok teljes skáláját. Mindezt 35 új video és 6000 új fotó illusztrálja. Igazán fantasztikus újdonságnak számítanak a 360 fokban nézhető képek, melyek a világ legcsodálatosabb helyeinek teljes körpanorámáját tárják elénk. Ezek között megtalálhatjátok Esztergom látképét is!

Bevallom a sorozat előző része kevésbé nyerte meg a tetszésemet. Ezen a két CD-n azonban bármit kerestem, legalább utalás szerűen megtaláltam (kivéve a Magic the Gathering-et). Még A.A. Milne Micimackójából is hallgathattam részletet, sőt a U2 és a Pink Floyd sem jelentett problémát. Ezt a valóban gazdag tudásanyagot ráadásul a CD-n megtalálható Microsoft Internet Explorer segítségével a megfelelő Web site-ról havonta frissítheted!

Igen, ilyennek kell lennie 1996-ban egy multimédia enciklopédiának. Aki a világ teljes tudásanyagának átfogó, alapos, de nem túl részletes keresztmetszetére kíváncsi, feltétlenül szerezze be.

Lily

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz a CD-ket a Microsoft Magyarország biztosította. 1075 Budapest, Madách I. út 13-14. Tel.: 2MS-INFO azaz 267-4636

Gravis

Újabb termékek a láthatáron

A Gravis nem ül a babérjain. A már meglévő, elég széles joystick-palettát fokozatosan bővíti tovább minden irányban. Három fő vonal van: az analóg joy-ok (Analog, Analog Pro), a sokgombos, professzionális, programozható analóg joy-ok (Phoenix, Thunderbird, Firebird) és a gamepad-ek. Most mindhárom kört bővítik egy-egy új darabbal.

FIREBIRD 2

A Gravis-nál látták, hogy milyen népszerű lett a Firebird a jó gombelhelyezése és könnyű programozhatósága révén, míg a

Thunderbird sikerének titka a nagyon eltalált irányítókar-design volt. Az eredeti Firebird még a Phoenix kicsit talán nagydarab irányítókarját örökölte. Adva volt tehát az ötlet: el kell késziteni az ultimate joystick-ot, a Firebird és a Thunderbird megfelelő tulajdonságainak ötvözésével- ez lett a Firebird 2. A cég szlogenje is ezt támasztja alá: "Ilyen szeretne lenni minden joystick, ha felnő". Akkor lássuk az új fiú adatait! 13 programozható gomb kapott helyet rajta, melyekre beállíthatók joystick-parancsok mellett bármely billentyűzet-gomb, de akár makrók is (pl. cheat-kódok is). Összesen 106 billentyű-leütés fér el a joy memóriájába. A joy tetején levő hat-switch (panoráma-gombnak neveztek legutóbb) most már nyolc irány kezelésére képes, és programozható, ráadásul CH-kompatibilis. A Firebird 2 a Firebird-ről örökölt rengeteg dolgot, mint pl. a throttle- és elevator-kontrollert; a 6 fokozatban, irányonként állítható ellenállást,... A Thunderbird-től kapott kar pedig kényelmességéről híres a design, gombelhelyezés és a kéztámasz révén. A Gravis programozható joystick-jainak nagy előnye szintén megmaradt- minden játékkal kompatibilisek, nem kell speciális driver hozzájuk. Összességében a Firebird 2 minden profi szimulátor rajongó kedvence lehet a fent említett tulajdonságai révén.

BLACKHAWK

A Blackhawk egy négygombos, analóg joystick, mely tulajdonképpen az Analog Pro-t hivatott felváltani. Az irányítókar egy leegyszerűsített Thunderbird kar (nincs rajta felül tűzgomb és hat-switch sem, megmaradt azonban az alap design és oldalt a kéztámasz). A joy alapja kör alakú lett, mely kényelmes fogást tesz lehetővé, ezen található a negyedik tűzgomb és a Throttle-kontroller is. Az "alapzat" elég

masszív, így biztos tartást és irányítást tesz lehetővé. Az állítható erősségű ellenállás természetesen nem maradhatott le a Blackhawk-ról sem, hiszen ez a Gravis analóg joystick-ok egyik alapvető jellegzetessége. A Blackhawk azoknak ajánlható, akik egy nagyon jó és kényelmes analóg joy-t keresnek elsősorban szimulátorozásra, de nincs pénzük a drága, sok programozható gombbal felszerelt joy-ok megvételére.

GAMEPAD PRO

A Gravis GamePad nagyon népszerű lett a PC-s akció-játékosok körében megbízhatósága, kényelme, stb... révén. A design-jában a SNES kontrollerére emlékeztetett erősen, azt pedig már jó néhány évvel ezelőtt tervezték. Az új GamePad design-jához most is egy kiváló konzolos kontroller-t vettek alapul- ez pedig a Sony Playstation-höz adott gamepad. A Sony által kifejlesztett "villás" gamepad fantasztikus: nagyon kényelmes, hosszútávon sem fárad el rajta az ember keze- érthetetlen, hogy ezelőtt miért nem jutott ez a gyártók, fejlesztők eszébe. De nem érdemes ezen bánkódni tovább, hiszen végre itt van. A Gravis is ráeszmélt, hogy ideje már frissíteni egy kicsit a gamepad-en, lemásolta Sony design-ját, egy kicsit átdolgozta, és már kész is volt a GamePad Pro, mely szintén

nagyon jó lett. Talán az egyetlen dolog, amit a Sony gamepad-en nem tetszett az embereknek, az a különválasztott négy iránygomb- a Gravis ehelyett rárakta a Gamepad-jén már megszokott "négyirányú" gombot. Miket tud még a Gamepad Pro? Bele van építve az Y-kábel, így egy felesleges kábel eldobható, egyszerűsödik a kábelrengeteg a PC hátuljában. 10 tűzgomb találhatóak rajta (A,B,C,X,Y,Z, balra, jobbra és még két plusz flipper gomb). Ezekre Windows 95 alatt beprogramozhatunk billentyűzet-funkciókat. A pad automatikusan kalibrálja be magát, és kompatibilis minden joystick-ot használó játékkal.

Az egyik legfontosabb dolog viszont, hogy GrIP-kompatibilis is, így GrIP-et támogató játékokban akár négyen is játszhatunk egyszerre, és sok-sok gombot tudunk használni joy-onként. Aki tehát PC-n akar akciójátékkal játszani, egy Playstation könnyedségével, annak eljött az ideje.

Végül szeretnék egy rövid felsorolást bemutatni, mely azokat a játékokat tartalmazza, melyek támogatni fogják a GrIP rendszert.

EA Sports: Triple Play '97, NBA Live '96 és '97, NHL '96 és '97, FIFA Soccer '96 és '97
Acclaim Entertainment: WWF Wrestlemania, College Jam, Ressurection Rise 2, Spiderman Separation Anxiety, NBA Jam Extreme, NBA Jam TE, Batman Forever, NFL Quarterback, Space Jam
Williams/ATI: Mortal Combat 3 (Win95)
Phantom Card: Catfight
Team 17: World Rally Fever
Sierra On-Line(Dynamix): CyberGladiators, Football Pro'96 (Win95)
Virgin Interactive Eurit, Grand Slam, NHL PowerPlay '96 (DOS)
Sega Entertainmaent: World Series Baseball, Virtua Cop, Virtua Fighter, Daytona USA
Bullfrog: Syndicate Wars
Sony Interactive: Wipeout, Twisted Metal
Activision: Time Commando
Microsoft: Full Courts Press
Valamint további fejlesztők: ATI Technologies Inc., Apogee Software, LucasArts Entertainment, GT Interactive, Sculptured Software, Microsoft, SSI, Time Warner, 7th Level.

Charlie

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot a Pixel Multimédia Kft. biztosította. 1088 Budapest, Rákoczi út 13. Tel.: 266-6059

Multimédia

CD-ROM-ok

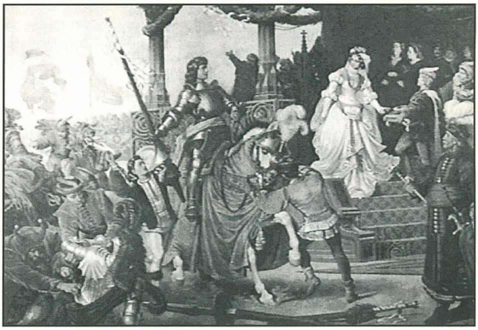
A MAGYAR NEMZET TÖRTÉNETE I-X. KÖTET

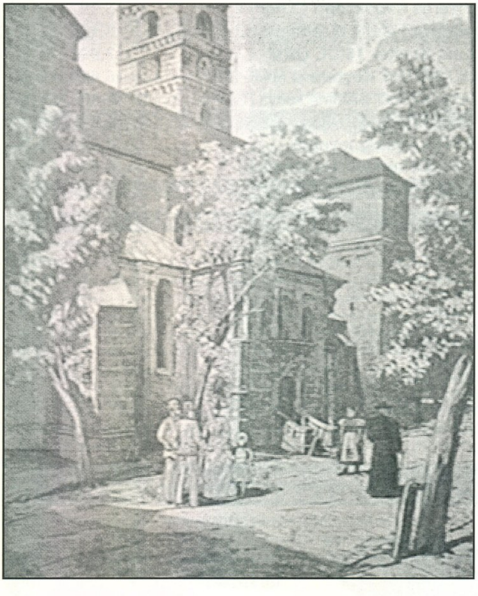
szerkesztette: Szilágyi Sándor

Talán nincs a világnak még egy nemzete, amely hozzánk fogható gyakorisággal értékelte át hivatalos történelmét a múlt század óta. Hogy eligazodhassunk a sokszor oly markánsan eltérő nézetek között, ismernünk kellene, hogy koronként a hatalmon lévő kormányzat milyen koncepciók alapján torzította a történelmi munkák objektivitását. Néhány a témához kötődő vállalkozás azonban felül tudott emelkedni a korszerű eszmék és tradícióink ötvözésének szándékán. Ezen munkák közé sorolható ez a mű, amely az úgy nevezett „Boldog békeidőkben" az 1896-os millennium alkalmából jött létre, és tárgyilagossága - véleményem szerint - megkérdőjelezhetetlen.

A szerzők - koruk legelismertebb történészei - művüket azóta részben megsemmisült okmánytárakból állították össze, így munkájuk is sok tekintetben forrásértékű. A könyvek, mivel szélesebb néprétegek művelésének igényével készültek, Jókai történelmi regényeinek hangulatát idézik, így élvezetes olvasmányt jelenthetnek a történelmünk iránt csak felületesen érdeklődőknek is.

A szerzők az anyagot tíz kötetre tagolták a köteteken belül a főbb témakörök könyvekre, a könyvek pedig fejezetekre vannak osztva.





Ez a rendező elv érvényesül a CD ROM-on is. A program a könyv használatát fejezetben és teljes anyagban kereső funkcióval, ill. könyvjelzők elhelyezésének biztosításával segíti. A program szolgáltatásainak felsorolását ezzel ki is merítettük, és felmerülhet bennünk, miért olvassunk könyvet számítógépen?

Úgy gondolom, hogy egy közel 7000 oldalas, és csaknem 2000 illusztrációval díszített munkát kevesen olvasnak regényként lapról-lapra, azonban ha kézikönyvként fogjuk fel , tallózgatni sokkal egyszerűbb a programban mint 10 vaskos kötetben. És végül egy nem utolsó szempont, a CD a nyomtatott változat árának töredékéért beszerezhető.

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot a KoBaK Kft. biztosította.

1024 Budapest
Margit krt. 29/b
Tel.: 325-0484

Ön jogtiszta szoftvereket használ?
Az Ön winchesterét ellenőrizte már a „ szoftver-rendőrség "?

SZOFTVERAMNESZTIA '96

Konzultációval egybekötött **szakmai fórum**
az **Országos Műszaki Fejlesztési Bizottság**
és a **Business Software Alliance** támogatásával,
szoftverfejlesztőknek és **forgalmazóknak**, akiknek érdekeit sérti a jelenlegi helyzet és
felhasználóknak, akiket már ellenőrzött a„szoftver-rendőrség"
... és azoknak, akiket még nem!

KÉRDÉSEK és TÉMAKÖRÖK:

- Hol a jogszerű és a jogosulatlan szoftverfelhasználás határa?
- Számítógép-eladás operációs rendszerrel dokumentáció nélkül
- Hogyan szabályozzák a szoftverfejlesztőka felhasználói jogokat?
- Jogszerű-e a felhasználói jogok korlátozása?
- Továbbértékesítheti-e a felhasználó jogtiszta szoftverét?
- Szoftverszerzői jogviták
- Kit illet meg a szerzői jog: a fejlesztőt vagy a megbízót?
- Milyen jogosítvány alapján ellenőrizheti a winchesterek tartalmát a „szoftver-rendőrség"!?
- Hogyan zajlik a szoftverellenőrzés a gyakorlatban?
- Milyen jogai vannak az ellenőröknek?

Időpont: 1996. november 5.
Helyszín: VILLÁNYI ÚTI KONFERENCIAKÖZPONT
Budapest XI. Villányi út 11-13.
Részvételi díj: ***6 900 Ft/fő***
(amely magában foglalja a témához kapcsolódó **szakkiadványt** és az **étkezési költséget** is)

Jelentkezés és bővebb felvilágosítás:

CO-NEX-TRAINING RT. ✉ **1300 Budapest, Pf. 201**
☎: **217-4241** Telefax: **217-4220** E-mail: **conex@mail.elender.hu**

GAMELAND PC CD SHOP

DÉL-PEST ELSŐ CD-ROM KLUBJA

AZ ERZSÉBETI CSILIBEN

1201 BUDAPEST, BAROSS U. 55. Tel: 283-0230 / 36

Játékok, oktató- és ismeretterjesztő CD-k

Az üzletben klubtagsági kártya váltható, melynek birtokában:

– az üzletben kapható CD-ket helyben kipróbálhatod
– barátoddal akár hálózatban is játszhatsz (Doom)
– CD vásárlás esetén **min. 10%** kedvezményt kapsz
– az ár 10%-áért egy hétig birtokolhatod a CD-t, és hozzászoktathatod szüleidet a megvásárlás gondolatához
– ingyenes tájékoztatót kapsz az újdonságokról

Figyeld akciós ajánlatainkat!

TRANS-AM

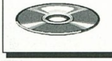
Nyitvatartás : H-P : 9-17
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Telefon/Fax: 164-05-79 és 251-7916
Fax: 184-22-49
Rádiótel.: 06-20-344-391

Számítástechnika és Multimédia

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tõl!

HANGKÁRTYÁK :
Eredeti Sound Blaster-ek: Sound Blaster 16 VE
Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32 VE
Sound Blaster AWE 32 CSP
Discovery Kit
GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound oem
Gravis Ultra Sound ACE
Gravis Ultra Sound Pro II PNP

CD DRIVE-K: - 2x-es,4x-es,6x-os, 8x-os, 10x-es
- Külső és belső
- AT buszos, SCSI és saját vezérlős
- Típusok: * ACER * SONY * PANASONIC * TOSHIBA * NEC * PIONEER * MITSUMI * SANYO



HANGFALAK:
- 7 W aktív hangfal (1 pár)
- 12 W aktív hangfal (1 pár)
- 40 W aktív hangfal (1 pár)
- 80 W aktív hangfal (1 pár)
- 240 W aktív hangfal (1 pár)

CD ÍRÁS
800,- +ÁFA
anyagár nélkül!
Megbízható anyagra, rövid határidővel, garanciával!

2 x 7 W aktív hangfal + táp	2.720,-
MWAVE 28800 FaxModem +hangkártya + üzenetrögzítő egyben	19.840,-
VIDEO-STREAMER (3GB/180perc)	12.640,-
Creative Sound Blaster 16 IDE	12.160,-
Wave Blaster Sound Blaster-hez	7.600,-
Gravis Ultra Sound 16 OEM	10.560,-
8x-os sebességű CD drive	15.600,-
850 MB Quantum IDE Winchester	20.160,-
8 MB/32bit 70 ns RAM module	6.400,-

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot!
Tel.: 180-86-11 Kód: 1471# Tone üzemmódban!
Komplett gépek tetszőleges összeállításban 386-tól
Pentium 200-ig 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról.
Teljes körű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lizingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !

MULTIMÉDIA A MÓDUSZ-TÓL POSTAI UTÁNVÉTTEL IS!

Tízszeres sebességű CD drive	15.992,-Ft
Hangszóró 2 x 7 W, adapterrel	3.120,-Ft
Sound Blaster 16IDE OEM	12.992,-Ft
MULTIMÉDIA Keyboard MAK-100	18.620,-Ft
VIDEO GALAXY GAMMA kártya (TV, Video input)	39.600,-Ft
GRAVIS Ultrasound Classic kártya OEM AKCIÓS	11.900,-Ft
GRAVIS Analog joystick	3.940,-Ft
GRAVIS Thunderbird joystick	8.800,-Ft
GRAVIS Phoenix joystick AKCIÓS	11.900,-Ft

Ajánlat a legújabb CD-kből

CYBERIA 2	7.740,-Ft
FIGHT ARCADE GAMES	1.440,-Ft
INTERNATIONAL SOCCER	1.200,-Ft
DIGITAL EROTIC SAMPLER	1.680,-Ft
RIOI KARNEVÁL	1.680,-Ft
C&C/ WARCRAFT 2 TOOLKIT	4.000,-Ft
DUKE NUKEM 3D DATA DISK	4.320,-Ft
GENDER WARS	7.800,-Ft
FORMA ONE GP 2	8.640,-Ft
QUAKE	9.120,-Ft
250 WIN '95 GAMES	1.600,-Ft
STRIKER 95	4.140,-Ft

KOMPLETT SZÁMÍTÓGÉP ÉRTÉKESÍTÉST ÉS SZÁMÍTÓGÉP BŐVÍTÉST VÁLLALUNK

ÁRAINK AZ ÁFA-T NEM TARTALMAZZÁK

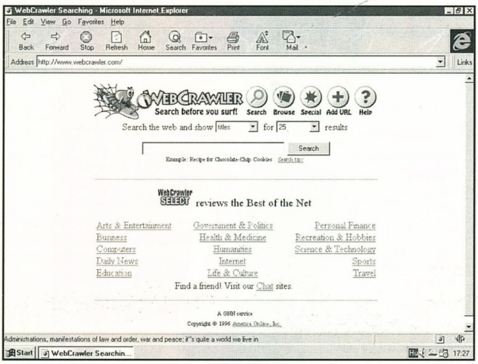
MÓDUSZ ® RT

Értékesítés:
1089 Budapest, Golgota u. 6. Tel: 269-9033
1065 Budapest, Bajcsy-Zs. u. 19/a. Tel/Fax: 132-0118
1073 Budapest, Erzsébet krt. 5. Tel/Fax: 351-3192

Internet

További keresések

Legutóbb elég nagy teret szenteltünk a browser-ek piacán folyó harcnak, most csak egy ezzel kapcsolatos hír erejéig állunk meg

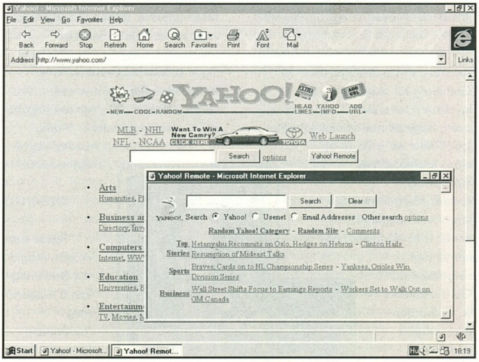


ennél a témánál. A Microsoft végre elkészült az Internet Explorer 3.0 magyar változatával. Mivel korábban már elég sokat írtunk erről a programról (ill. programcsomagról), most csak annyit jegyeznék meg, hogy ez az első igazán „komoly" szolgáltatásokkal rendelkező magyar nyelvű browser program. Az Internet Eplorer korábbi (2.0-ás) változata a szolgáltatások szempontjából jócskán elmarad az élvonaltól. A magyar verzió is letölthető a Microsoft WW és ftp szerverén keresztül is. Sajnos a magyarországi mirror kissé lassan követi a változásokat, így a cikk íráskor (kb. 1 héttel a magyar változat megjelenése után) még nem találhatók meg a file-ok. Mindenesetre megadom a címet, hátha mire megjelenik az újság, akkor már ott is elérhető lesz (http://www.enet.hu).

Az Internetes keresőprogramok közül az előző számban említett lycos azóta új design-t kapott, hogy ettől jobban használható lett-e, azt döntse el mindenki maga. A mai első keresőprogram az 1995 óta az America Online, Inc. érdekeltségi körébe tartozó WebCrawler (**http://www.webcrawler.com**) (korábban más hasonló projectekhez ez is egyetemi fejlesztésként indult). Más keresőkhöz hasonlóan itt is lehetőség van mind téma mind megadott címszavak szerint szűkíteni a html dokumentumok körét. A viszonylag kis méretű grafikai elemekből felépített oldalak még lassabb modemen keresztül is élvezhető sebességgel töltődnek le. Az eredmények is gyorsan jönnek, viszont a kiírt találatok kevesebb információt hordoznak mint a lycos esetében. (Viszont előttük grafikus bullet jelenik meg...) A feltett magyar témájú keresésben is alatta volt a lycos eredményének.

Az infoseek (**http://www.infooseek.com**) szintén a legnagyobb keresőrendszerek között található és méghozzá azok között, melyek elég hatékonyan tudják az adatbázisukban rejlő tudást a felhasználó által kért szempontok szerint leválogatni. Nem hiába választotta 1995-ban a PC Computing az év kereső programjának. Nemcsak a html dokumentumok tartalmára lehet keresni, hanem gyakorlatilag minden Interneten előforduló információra: UsenetNews, E-Mail címek, cégek, FAQ-k stb. Viszonylag egyszerűen lehet összetett dolgokra keresni, mind a szóközök, mind a logikai kapcsolatok megadása egyszerű. A találatok száma hasonló a lycos-éhoz és hasonlóan itt is néhány sor megjelenik az oldal tartalmáról, nemcsak a hyperlink neve.

A harmadik beharangozott keresőrendszer a Yahoo! (**hhtp://www.yahoo.com**). A Yahoo!-



nak hangulata van. A Yahoo!-t nem azért kell használni mert a legjobb eredményt adja, hanem mint említettük egyéni stílusa van. Persze a saját adatbázisaimnak hiányosságait egy huszárvágással megoldja, amikor a keresést átküldi az AltaVistának és az eredményt már „ő" jeleníti meg. És mivel felettébb érdekes helyről van szó, saját kedvünk szerint alakíthatunk ki saját Yahoo-t, vagy böngészhetünk a többi „kis Yahoo"-ban, pl. a gyerek részére készült Yahooligans!-ban. Érdekes lehetőség a Yahoo! Remote, mely egy kattintással indítható a kezdőoldalról. Ennek révén az ún. szülő browser program egy kis ablakból vezérelhető. Ha már az érdekességeknél tartunk, akkor arra is érdemes felhívni a figyelmet, hogy a Yahoo!-val akkor is jól el lehet tölteni az időt, ha éppen semmit sem keres az ember. Ennek oka az, hogy lehetőség van véletlenszerű választással témakört, vagy akár site-ot kijelölni a Yahoo! adatbázisából.

E havi negyedik programunk a jelenleg(?) még egyetemhez kötődő WWW Worm (**http://wwww.cs.colorado.edu/wwww**) . Ennek nagyon egyszerű felülete van 3 millió URL-en alapul a tudása. A magyar kapcsolatok közül a próbálgatás során talált olyat is, melyet más keresők nem adtak meg, viszont a találatok száma elmaradt a többitől. Nem is találtam volna a programra, ha nem kezdek ilyen témájú cikk írásába...

(JOCO)

Magic the Gathering

Kártyázgató

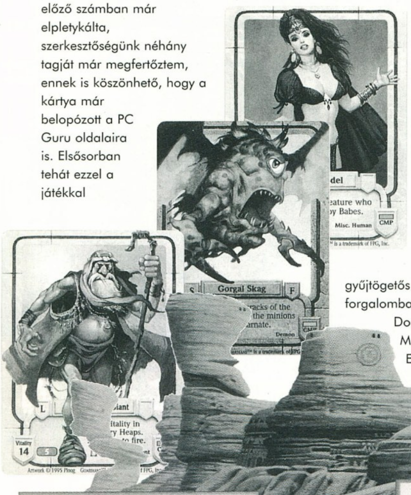
Még csak néhány hónap telt el azóta, hgy megvásároltam első az Magic the Gathering alappaklit. Bátran állíthatom, azóta megváltozott az életem: egy másik világot találtam. Persze az emberek egy részének életét amúgy is betöltik a sárkányok, trollok, törpök, elfek és egyéb különös lények, de amint belekezd egy szerepjátékba, vagy akár kártyajátékba, elveszett. Ez most azonban bármily furcsa, számomra pozitív értelmű szó. Új világot, barátokat, társakat és kalandokat talál. Ez egy fantasztikus lehetőség társadalmunk "elveszett" emberei számára! Én azt mondom, ha nem tudsz mit kezdeni magaddal, és kicsit el szeretnél szakadni a gépedtől: próbáld ki. Parkban, folyosón, teremben, otthon, erdőben, bárhol játszhatsz. Fedezz fel egy új világot!

Mivel az engem ért legsúlyosabb fertőzés forrása a Magic the Gathering-től származik, ezt igyekszem terjeszteni. Csupán csak azért, hogy ne maradjatok ki semmi jóból! Mint azt a Brazil az előző számban már elpletykálta, szerkesztőségünk néhány tagját már megfertőztem, ennek is köszönhető, hogy a kártya már belopózott a PC Guru oldalaira is. Elsősorban tehát ezzel a játékkal szeretnék foglalkozni, kezdve az alapoktól, ki tudja meddig. Hiszen a Wizards of the Coast időről időre újabb szetteket, sorozatokat dob piacra, biztosítva ezzel a gyűjtők és az újdonságokra vágyó játékosok örömét is.

A korlátozott hely miatt így első alkalommal csupán néhány sorl, miről is van szó valójában. A Magic-ben egy erős varázsló szerepében kell megküzdened Dominia síkjának uralmáért. Ennek elérése érdekében más varázslókkal kell harcolnod lényeket idézve és természetesen varázslatokat használva. Mindkét játékos 20 életpontról kezd. Akkor nyersz ha ellenfeled életpontja 0 vagy annál kevesebb, illetve ha nem tud új lapot húzni. Ellenfeledet varázslatokkal, lények támadásaival vagy egyéb lapok effektjeivel sebezheted meg. Amikor ellenfeled téged próbál megsebezni, Te is védheted magadat lényekkel, varázslatokkal. Hogy mindez hogyan zajlik, arról legközelebb. (Addig esetleg vegyél egy alappaklit.)

KITEKINTŐ

Persze nem csupán Magic the Gathering van a világon. Még "fertőzetlen" korszakában az ember nem is gondolná, milyen nagy számú gyűjtögetős kártyajáték van forgalomban: Spellfire, Doomtrooper, Middle Earth, Netrunner, Red Zone, Sim City, hogy csak néhányat említsek a sok közül. Manapság hazánkban az egyik legnépszerűbb közülük a Guardians. Ez a játék sok mindenben kitűnik a többi közül. Egyrészt a grafikája páratlan, még nem láttam ennél szebb kártyajátékot! Ennél azonban sokkal fontosabb, hogy maga a játék is igen jó. Az egyszerű szabályokat bárki néhány óra alatt megtanulhatja és a játék finom trükkjeire, a lapok kombinálásából adódó lehetőségekre a szerzett tapasztalatok alapján rá fog jönni. A Guardians másik nagy előnye, hogy egy-két alapcsomag és booster megvásárlása után már hatékonyan működő képes paklikat lehet összeállítani, főleg ha cserélgetni is sikerül.



HÍREK

Mire ez a cikk megjelenik már hazánkban is kapható lesz a Magic legújabb szettje, a Mirage. A háromszázötven lap kiadásával egyidőben új szabályok és kreatúra képességek jelennek meg: a flanking és a phasing! A teljes szett természetesen tartalmaz néhány olyan lapot is, melyeknek csupán a grafikája lesz új. Ez persze egyáltalán nem negatívum, hiszen ezek olyan alapvető spellek, mint pl. a Dark Ritual, a Disenchant vagy éppen a Fog.

Lily

Új rovatunk születésének alkalmából minden előfizetőnk egy-egy Guardians lapot kapott ajándékba!

BLOOD BOWL POSZTERT NYERHETSZ!

Az első játék alkalmából a feladat nagyon könnyű lesz. Sorolj fel legalább három olyan gyűjtögetős kártyajátékot, ami filmekhez kapcsolódik! A megfejtéseket a GURU postacímére várjuk (1399 Bp.Pf.701/765). A borítékra írjátok rá: KÁRTYA ROVAT.

E havi támogatónk a Trollbarlang. A bolt címe: 1067 Budapest, Teréz körút 13. Telefon: 322-6026.

A Trollbarlangban persze nem csak kártyákat, hanem szerepjátékokat, modelleket és képregényeket is vásárolhatsz...

Internet

böngészde

Üdvözletem mindenkinek. Jó hírem van: az Internet mégiscsak jó valamire. Eme korszakalkotó kijelentésemet arra alapozom, hogy néha értelmes cuccokat is lehet rajta találni. Ezt persze már régebben is sejtettem, mások is mondogatták már, de a saját tapasztalat mint tudjuk mindennél többet ér. Találtam persze már én is hasznos dolgokat, de az egyik legfontosabbat csak most sikerült előbányásznom, mégpedig nem mást, mint egy valódi működő Commodore VIC-20 emulátort DOS alá. Tudom, hogy már itt is volt szó két számmal ezelőtt eme ősöreg masinériáról és közületek mindenkit untat ez a téma, de ezt mégsem álhattam meg szó nélkül, hiszen ez a kis gép a szívem csücske még mindig. Hiába no, az elsőt nehezen felejti el az ember. Nos tehát, akit érdekel a dolog, az nézzen be a **http://shell.ihug.co.nz/~be/vic.htm** címre. Mellesleg itt egyéb érdekes info is van, például doksi arról, hogyan kell VIC-20 emulátort írni, amit szerintem hasznosíthat bárki aki ilyesmiben, márminthogy emulátor írásban töri a fejét. Mint tudjuk, program nélkül egy számítógép sem ér semmit, ezért nem árt begyűjteni egy kis anyagot. Erre én jelen esetben az **ftp.funet.fi** szervert ajánlom, hegyekben állanak az utókornak megmentett stuffok. Na akkor erről egyelőre ennyit, ígérem, hogy az elkövetkező legalább két internet böngészőben meg sem említem a VIC-et.

Megemlítem viszont az Amigát. Pontosabban az Amiga emulátort ami egészen használhatóvá kezd válni. Eleinte én sem nagyon hittem benne mint sokan mások sem, hogy elkészülhet legalább egy aránylag jól működő emulátor. Jelenleg viszont az a helyzet, hogy minden várakozásunkat felülmúlta az UAE. Többféle platformon fut a program, pl. Linuxon, Macen, X Windows alatt és persze DOS alatt is. A DOS verzió lelőhelye a **tinos.pucrs.br/~ggoedert/dosuae.html** címen található. Nézzétek meg, hozzátok el, érdemes kipróbálni. Nos, akkor talán ennyit mára az emulátorokról.

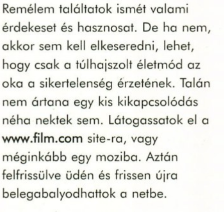
Az előző két stuffon fellelkesülve arra az elhatározásra jutottam, hogy a cikk hátralevő részében csupa hasznos valamit fogok előkeresni nektek. Elsőként mindjárt itt van a **www.32bit.com**. Igen kellemes kis szoftvergyűjtemény található itt témakörök szerint csoportosítva. Van itt minden: alap kiegészítő programok (filekezelők, antivírus), üzleti alkalmazások, játékok, internetes és egyéb segédprogramok, valamint most új szekcióként egy teljesen különálló NT-s terület is boldogít minket ha betérünk. Jelenleg is érdemes tehát itt körülnéznünk, ám a site készítőinek ígérete szerint hamarosan egy fejlesztői területtel gyarapodik ez az amúgy is hasznos hely, ahol majd az új fejlesztői eszközökről, technikákról, szabványokról és hasonló hasznos dolgokról kapunk információkat. A magam részéről mindenesetre felvettem ezt a címet a bookmarkjaim közé.

A következő, nálam szintén bookmarkos site amit ajánlanék a **software.ora.com**. Ez nagyon profi hely. Mindamellett, hogy természetesen rengeteg szabadon letölthető minőségi programot találunk itt, fontos híreket, újdonságokat is olvashatunk. Így például jelen cikk írása közben az egyik legfontosabb (és szép nagy betűkkel kiemelt) újdonságok közé tartoznak azon cikkek, amelyek a Microsoft Windows NT Workstation és a Server verzió különbségeit boncolgatják. A cikkekből szemmel láthatólag kitűnik, hogy itt bizony nem nyalnak hatalmas nyelvcsapásokkal a Microsoftnak. Sőt, van egy olyan sanda gyanúm, hogy a Microsoft nem igazán szeretheti őket, hiszen az egyik cikkben nem mást olvashatunk, mint azt, hogy hogyan csináljunk a Workstation verzióból Server verziót minimális bütyköléssel...

A következő néhány címre azoknak érdemes ellátogatni, aki valamilyen szinten programfejlesztéssel vagy legalábbis annak látszatával próbálkoznak. Visual Basic programozók jól teszik, ha körülnéznek a **www.cobb.com/ivb**, a **www.microhelp.com**, és a **www.apexsc.com** címeken. A Microhelphez persze nem csak a VB kedvéért érdemes benézni, van még nekik egy-két érdekes és hasznos programjuk amivel kicsit könnyíthetünk a Windows által nehézzé varázsolt életünkön. A programozásnál maradva még megemlíteném a Dr. Dobbs Journal folyóirat web oldalait (**www.ddj.com**), ami ugyan nem helyettesíti eme kiváló újságot, de hasznos kiegészítőnek mindenképpen ajánlható. Egyelőre ennyi, programozás témában nem akarok mást előbányászni most, valószínűleg a programozással kapcsolatos web helyek kimazsolázására még egyszer bővebben visszatérünk.

Mára ennyi fért a „hasznos valamik lelőhelyei" alcímet viselő internetes túrkáló rovatunkba. Remélem találtatok ismét valami érdekeset és hasznosat. De ha nem, akkor sem kell elkeseredni, lehet, hogy csak a túlhajszolt életmód az oka a sikertelenség érzetének. Talán nem ártana egy kis kikapcsolódás néha nektek sem. Látogassatok el a **www.film.com** site-ra, vagy méginkább egy moziba. Aztán felfrissülve üdén és frissen újra belegabalyodhattok a netbe.

Brazil



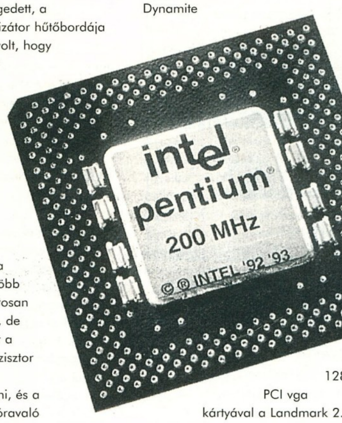
Tapasztalataim

GURU olimpia

Sziasztok, PC mániások, Old Man ismét a ringben!

Miután rendkívüli módon fellelkesített az olimpia, gyorsan elhatároztam, hogy megrendezem a Guru Olimpiát. Ez azt jelenti, hogy hatalmas fárasztások fognak következni. Jó lesz, ha mindenki beveszi a kis idegcsillapítóját, esetleg betölti a Duke Nukemet, vagy a Quake-t, hogy bármikor tüzet nyithasson. Az olimpiai lángot nálam egy Cyrix 6x86 150 plusz típusú processzor jelképezi, később elmondom, hogy miért. A versenyzők nevei nem ismeretlenek a PC-s nagyközönség előtt. Ringbe száll egy Abit Pentium alaplap, Intel Triton FX chipsettel, 256k pipeline burst cache-val. Ellenfele a legújabb Soyo Pentium alaplap, az újabb Intel Triton VX chipsettel, szintén 256k burst cache-val. A motorok szintén kellemesek, egy Intel Pentium 133, és a fent említett Cyrix 6x86 150 plusz, egyszer a névleges 2x60, azaz 120MHz-en, másodszor pedig felhúzva, 2x66, azaz 133MHz-en. Ha valaki nem tudná, a Cyrix 6x86 sorozatnál a típusjel, esetünkben a 150 plusz azt jelenti, hogy a processzor a 150Mhz-es Intel Pentiummal azonos teljesítmény nyújt 120 MHz-en, 133 MHz-en pedig talán 166-ost is. A verseny kisegítő eszközei egy mezei S3 Trio64 1Mb-os PCI VGA vezérlő, és 2 db 8Mb-os, 70ns-os ram modul. Mindkét alaplapon engedélyezve volt az autoconfig. Kizárólag csak DOS alapú teszteket futtattam, mégpedig olyanokat, melyek mindenki által ismertek. Semmi értelme sem lett volna valami extra videokártyát, vagy EDO ramot használni, mert így mindenki által elérhető eszközökkel folyt le a verseny. Az autoconfig engedélyezése az abszolút üzembiztonságot eredményezte. A Cyrix 6x86 az alacsony tápfeszültséget kedveli, a lehető legalacsonyabb, azaz 3.3V-on járatva is gond nélkül működött egy osztállyal feljebb is. A Pentium 133 a makacsabbik fajtából való, egy grammal sem megy feljebb. De esetünkben nem is a tuning volt a cél, hanem a két proci összehasonlítása azonos körülmények között.

Rendkívül tanulságos volt számomra, hogy a Cyrix 6x86 a legalacsonyabb feszültségen is iszonyatosan melegedett, a tápfeszültség stabilizátor hűtőbordája pedig olyan forró volt, hogy kézzel nem lehetett megérinteni. Ezért is neveztem ki olimpiai lángnak. Feltehetően a Cyrix 6x86 teljesítményfelvétele jóval nagyobb, mint az Intel Pentiumé. Arra nincs időm, hogy több napon át, folyamatosan járassam a Cyrixet, de egy biztos, nem árt a tápstabilizátor tranzisztor alá jóval nagyobb hűtőfelületet szerelni, és a procira is jár egy jóravaló hűtőventillátor.



Ja, és az árak. A cikk írásakor a Pentium 133 ára 34.000.-Ft, a Cyrix 6x86 28.000.-Ft. Ezek netto árak. Még egy érdekesség. Ellentétben a Pentiummal, a Cyrix csak kétszerezni tudja az órajelet, az ilyen bűvészkedések, hogy másfélszerezés, kétésfélszerzés, háromszorozás teljesen ismeretlenek a számára. Az általam tesztelt típus IBM feliratozású, tehát feltehetőleg válogatott példány.

A teszteredmények rendkívül érdekesek, és vegyes érzelmeket keltettek bennem. A Cyrix sokban emlékeztet az istenben boldogult NextGen processzorra, talán ez nem is véletlen, hiszen az AMD, a Cyrix, és a NextGen felvette a harcot az Intellel.

Kompatibilitási gondok nem voltak, a teszteken kívül megnéztem Windows 3.1, Windows95 alatt is, valamint néhány játékkal. Csak érdekességképpen említem meg, hogy a Hercules Dynamite 128 PCI vga kártyával a Landmark 2.0 videospeed 75.000 volt. Valami irgalmatlan gyors a processzor, ez a koprocesszorról nem mondható el.

A játékok, alkalmazások gyorsasága szerintem megközelíti a Pentium 166-os teljesítményét. Sok mendemonda kering a Cyrix 6x86-ról, többek között az is, hogy az igényesebb tervezőprogramok, pl 3D Studio, AutoCad elinstallálhatatlanok, mert nem ismerik fel a Cyrix koprocesszorát. Hát ez nem igaz, én felinstalláltam a 3D Studio 3.0-t, kifogástalanul működött. A Pentium 200 egy 640x480-as true color képet - akit érdekel, a chevy.tga-t - a 3D Studio Vibrant Vesa grafikus driverével 38 másodperc alatt renderelte, a Cyrix processzorral ugyanebben a felállásban 1 perc 28 másodperc volt a munkaidő. Ami az alaplapok közötti különbséget illeti, egyértemű, hogy az új Soyo a HX chipsettel lényegesen gyorsabb, mint az FX chipsetes Abit. Ez főleg akkor derül ki, ha nem engedélyezem az autoconfig funkciót, mert ebben az esetben a HX chipset pipeline támogatása fokozottan érvényesül. A Soyo bioszból kiírja a PnP eszközöket, IRQ foglalásokat, sőt, a CD-rom típusát is. Tartalmazza az új SDRAM fogadására szolgáló foglalatot is.

Más. Eltűntek a piacról a 4x-es, és 6x-os CD-meghajtók, már kizárólag csak a 8x-os, és 10x-es meghajtók kaphatók. Teszteltem a Wearnes 10x-est, sebessége 1530 kb/sec, átlagos elérési idő 130 msec. Nagyon kellemes, mindent tud, CDI, stb. Aki nem unja, az tanulmányozza át a mellékelt táblázatot, melyben szerepelnek a Guru Olimpia versenyeredményei. Ja és még valami. Ha valaki még vár az esetleges számítógép-vásárlással, bővítéssel, az nagyon rosszul jár, mert egy csomó pesti nagykereskedő cég bezárt, állítólag állva hintáztak a játszótéren, ez pedig szigorúan tilos, mint tudjuk. Ennek következtében az árak szépen mennek felfelé, és fenyeget a minden karácsonykor előforduló áruhiány. Tavaly nem volt winchester, előtte való évben nem volt ház és monitor, stb. Tehát hajrá, nem kell az utolsó percig várni. És még valami. Elnézést kell kérnem Tőletek, mert a levrovos cikkem csak azok számára volt érthető, akik valamilyen kérdésre vártak választ. Akik csak úgy olvasgatták, azok számára szerintem elég zagyva lehetett. Ez többet nem fog előfordulni, igyekszem majd a kérdésekből is idézni.

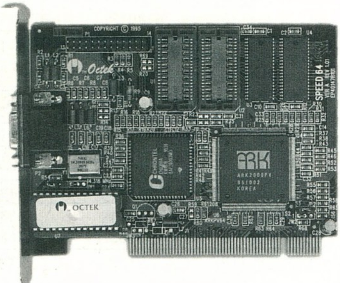
Old Man

				PENTIUM 133 MHz	CYRIX 6X86 120 MHz	CYRIX 6X86 133 MHz
ABIT	Landmark 2.0	NPU		767	1444	1603
		FPU		2225	1509	1676
		Video		25206	31710	31710
	MIPS			119	179	179
	3DBench			125	166.6	200
	Kspeed 4.0	Normal		1354	1092	1248
		Quick		1134	1065	1153
		Long		1521	1083	1243
	PC Config	Sebesség		30900	30900	35750
		Dhrystones		103200	112800	124800
		Whetstones		32500	28888	32500
		Video	TEXT	12000	13572	13980
			BIOS	397670	132550	149120
			DOS	149120	85210	91170
		Memória	1. Cache	530200	596500	614800
			2. Cache	129700	116100	139900
			Memória	51400	46300	51400
	Checkit	Dhrystones		117629	117629	137122
		Whetstones		40705	36210	37006
		Video BIOS		121390	58149	68655
		Video Direct		701110	628051	701110
	Scaler	320x200x256		143.6	190	205.1
		640x480x16		43.8	43.2	48.3
		640x480x256		62.1	50.5	52.6
		800x600x256		57.5	41.7	50.7
		1024x768x256		59.1	37.2	44.1
		Összesen		90.1	102.1	111.1
SOYO	**Landmark 2.0**	NPU		771.42	1468	1612
		FPU		2237	1534	1683
		Video		25206	32768	32768
	MIPS			119	179	179
	3DBench			125	166.6	200
	Kspeed 4.0	Normal		1354	1092	1172
		Quick		1153	1048	1134
		Long		1444	1083	1192
	PC Config	Sebesség		29550	32350	35750
		Dhrystones		103200	112800	124800
		Whetstones		32500	29545	32500
		Video	TEXT	12000	13842	18825
			BIOS	397670	132550	163550
			DOS	149120	85210	95970
		Memória	1. Cache	530200	465500	666500
			2. Cache	130500	149100	156900
			Memória	49200	49500	55400
	Checkit	Dhrystones		117629	117629	137122
		Whetstones		40715	36515	38583
		Video BIOS		115468	58149	60724
		Video Direct		558196	505004	558196
	Scaler	320x200x256		143.6	181.3	191.5
		640x480x16		43.8	43.2	49.4
		640x480x256		62.1	44.1	46.6
		800x600x256		58.2	40.7	43.8
		1024x768x256		59.1	42.9	43.8
		Összesen		90.2	99.5	104.8

Tes[z]t közelben
Videokártyák

NAPFÉNY JÁRJA ÁT A SZIVEM ÚJRA...

Legalább két percet gondolkodtam miféle találó címmel köszönthetném immáron sokadszorra a Tesztrovat olvasóit, de lám (nem a Gábor) nem hiába, eszembe jutott a fenti dalszöveg. Mostanában kicsit kevesebb időm volt egyetlen rovatom tökéletesítgetésére, szánom bánom a dolgot, ennek az eredménye képen következzék most, egy olyan cikk, ami elveti a tradíciókat.



AZ EGYSZERŰ FELHASZNÁLÓ SZOKÁSOS PROBLÉMÁI...

Azzal kezdődnek, hogy vesz egy gépet borzasztóan örül neki, aztán beleesik abba a tipikus "hibába", hogy mindenképpen fejleszteni szeretne rajta valamit. Aztán már nincs is más dolga mint kapkodnia a fejét az új hírek után, (melyik a leggyorsabb alaplap, milyen processzort érdemes venni, hányszor gyorsabb a CD átviteli sebessége...) és hozni egy racionális döntést. Meg mondom őszintén ha nem a GURU-ban dolgoznék, lehet hogy könnyebb dolgom lenne, ugyan is itt időnként másról sem megy egész nap az eszmecsere, mint hogy milyen hardware-t lenne érdemes lecserélni egy jobbra. Szerencsére nekünk is vannak világos gondolataink, ilyenkor mindenki megfogadja, hogy nem lesz ez az "élete", nem is érdekli a dolog, őt nem fogják lassan már hetente beetetni a gyártó cégek. Aztán eltelik egy két nap, jó esetben egy-két hét, és kezdődik elölről minden. Taposómalom.

Mostanában az egyik legtöbbet emlegetett téma a video kártya. Jó egy éve egyszerűbb volt kiigazodni a piacon, létezett három-négy kártya a megfizethető kategóriában, ezek közül nem volt probléma kiválasztani a nekünk megfelelőt. Ma már, ennél jóval nagyobb a kínálat, győzzük eldönteni, hogy ki legyen a gyártó cég, milyen típusú grafikus processzort használjon, nem beszélve a RAM-ok típusáról, a hardware-es MPEG támogatásról, 3D gyorsítóról...

A ma, Mo.-on forgalomban lévő grafikus kártyák, a fent említett dolgok széles variációját egyesítik magukban, ember legyen a talpán aki ki tud igazodni a sokaságon. Segítségnek gyorsan összeszedtük a legnépszerűbb típusokat, ezekről következzék egy rövid ismertető.

ARK

Talán nem árulok el nagy titkot azzal, hogy a szerkesztőségi tagok és a cikkírók zömmel még mindig ARK 2000-est használnak. Ennek az oka az, hogy DOS alatt a leggyorsabb, az ára pedig igen jutányos. Windows alatt nem gyors viszont lassú (ahogy a Tamás mondaná), ha teszünk rá még egy 1MB RAM-ot valamelyest javul a helyzet. Általános vélemény, hogy amint kijönnek W95-alá olyan játékok amik miatt érdemes lesz lecserélni az "öreg" ARK-ot senki nem fog könnyeket ejteni. Érdekes próbája lesz majd a kártya (és a programozók) tudásának a C&C második része, W95 alatt SVGA felbontásban. Ha szaggatni fog, talán ez lesz az első program ami miatt már érdemes lesz upgrade-elni az ARK 2000-est.

GENOA

A Genoa kártyák közül három került belel a mostani tesztbe, ezek kivétel nélkül S3-as processzort használnak. De mi is az a S3-as? Nos egy többféle változatban gyártott, grafikus processzor, amit eleve Windows-os környezetre fejlesztetek, ez tehát az erőssége. A noname S3-as kártyákkal szemben az alábbiak miatt érdemes "márkásat" venni:

1, Nem mindegy, hogy milyen kiszolgáló környezettel rendelkezik a processzor, ez is meghatározza a kártya sebességét.

2, Velejárójuk, hogy egy halom használható software-t pakolnak a dobozba, mint MPEG lejátszó, meg egyebek...

Ezek között is kiemelkedően felhasználóbarát a Genoa Phantom sorozata, egyszerű installálni őket, ami pedig fontos, hogy jó és használható programokat is kapunk a kártyákkal.

A Genoa ProPilot 95Plus, igazi csemege, állíthatjuk benne a display opciókat, újraindítás nélkül, teszteli a gépünket, cég info, uninstall, csupa hasznos dolog.

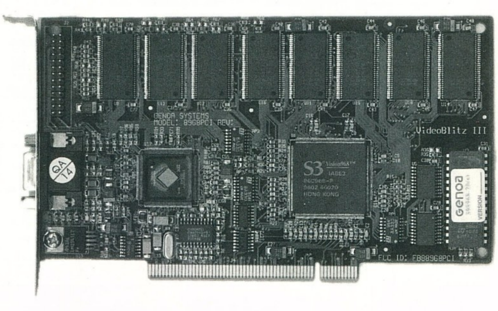
Mind a három képes az MPEG szabvány szoftveres lejátszására full képernyőn 30 f/s mellett.

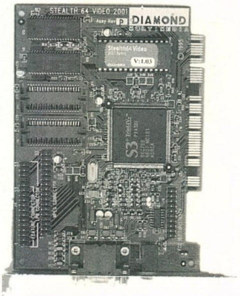
Szólnom kell még a VideBlitz IIIAV-ról, hiszen a kártya adottságait nem igazán tükrözi a táblázat. Rendelkezik egy 64bit-es VRAM grafikai gyorsítóval, a tökéletes digitális video minőséghez. Akit jobban érdekel a dolog, a két számmal ezelőtti PC GURU-ban talá!hat egy részletesebb leírást róla. További információ: MIKROPO KFT. Tel: 153-0111

DIAMOND STEALTH

A Stealth sorozat két kártyája hozta a hozzá fűzött reményeket, gyorsak, jó a software ellátottságuk, igényes az egész kivitelezés. Létezik hozzájuk opcionális TV tuner és hardware-es MPEG lejátszó.

További információ a bemutatott kártyákról ill. a Diamond egyéb termékeiről, köztük a legendás Edge-ről: PIXEL MULTIMÉDIA TEL: 118-1595





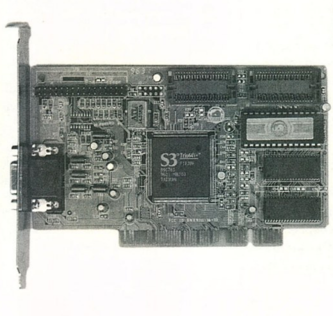
ART

Nevesebb társaitól teljesítményben észrevehetően nem különbözik az ART két kártyája, a driver-eken kívül egy Xing MPEG lejátszót kapunk "ajándékba" vásárlásukkor. Jutányos ár, röviden ennyi jellemzi őket.
További info: ACOMP
TEL:140-2101

Most pedig ha minden igaz következik egy összehasonlító táblázat, úgy nézzétek ám, hogy én fabrikáltam, nem kevés munkával. Többé-kevésbé használható a dolog, nem törekszik tökéletes adat "kivesézésre", mielőtt még bárki felhívná a figyelmem, hogy mi mindent lehetett volna még összehasonlítani. Sajnos erre nem lenne elég hely, de a cél is inkább az volt, hogy a kezdőknek segítsünk eligazodni a rengetegben, egyszerű, mindenki számára érthető bemutatóval.

(Elképzelhető, hogy lesz folytatása a dolognak, a fejemben is kezd összeállni a kép, meg hát kártya is maradt még... éjszaka meg szintén – akár csak Red Bull..:}}}

Shoebaron (az éjszakai bagoly)



Ahol esetleg nincs adat, ott vagy nem kaptunk lapzártáig, vagy az adott szoftver nem tesztelte le. Ezek természetesen nem a kártyák hibái, hanem egyszerűen csak PC.

			ARK	GENOA			DIAMOND		ART	
			Ark 2000	Phantom 3D	Phantom 64	Video B. III AV	Stealth 64 Video	Stealth 64 V. VRAM	Art-3DV	ART-64V+
Grafikus processzor			Ark 2000	S3 Virge	S3 Trio 64V+	S3 Vision 968	S3 Trio 64 V+	S3 Vision 968	S3 Trio 64V+	S3 Virge
RAMDAC			Belső 220	Belső 135	Belső 135	Külső IBM	Belső120	-	Belső	Belső
MEMORIA			1MB DRAM (MAX 2MB)	2MB DRAM (MAX 4MB)	1MB DRAM (MAX 2MB)	4MB 64-bit VRAM	1MB EDO RAM MAX2	4MB 64-bit VRAM	1MB EDO RAM MAX2	2MB EDO (MAX:4MB)
TESZT	FELBONTÁS		EREDMÉNYEK							
3D BENCH			125,0	125,0	125,0	111,0	125,0	125,0	125,0	125,0
XING PLAYER v3.0	640X480/256	Standard	35,0	39,9	34,0	35,0	-	-	39,9	35,1
		Full screen	22,8	39,7	39,0	6,9	-	-	39,9	39,1
	600X800/16M	Standard	22,2	33,0	22,0	32,0	-	-	38,7	22,1
		Full Screen	3,5	32,5	39,0	2,9	-	-	38,8	37,0
WINTACH 640X480/256	Word Processing		28,58 /A8	50,30 /A8	47,10 /A8	48,86 /A8	47,14 /A8	49,82 /A8	46,70 /A8	50,26 /A8
	CAD/Draw		41,98 /A8	44,42 /A8	43,60 /A8	43,86 /A8	42,76 /A8	43,58 /A8	45,30 /A8	40,74 /A8
	Spreadsheet		18,84 /A8	74,78 /A8	74,72 /A8	74,78 /A8	68,98 /A8	79,46 /A8	74,64 /A8	74,72 /A8
	Paint		42,06 /A8	46,34 /A8	39,50 /A8	47,80 /A8	42,46 /A8	45,44 /A8	42,88 /A8	45,40 /A8
	Overall RPM		32,87 /A8	53,96 /A8	51,23 /A8	53,81 /A8	42,46 /A8	54,58 /A8	42,88 /A8	42,40 /A8
WINTACH 800X600/16M	Word Processing		64,31 /B16	130,81 /B16	84,61 /B16	127,75 /B16	98,43 /B16	125,68 /B16	86,43 /B16	131,81 /B16
	CAD/Draw		96,06 /B16	279,31 /B16	94,47 /B16	125,12 /B16	316,43 /B16	256,12 /B16	98,68 /B16	294,93 /B16
	Spreadsheet		23,50 /B16	128,25 /B16	104,90 /B16	140,12 /B16	102,18 /B16	150,93 /B16	107,18 /B16	130,81 /B16
	Paint		82,50 /B16	159,25 /B16	94,00 /B16	144,81 /B16	157,75 /B16	184,25 /B16	96,56 /B16	159,81 /B16
	Overall RPM		56,59 /B16	174,47 /B16	94,50 /B16	134,45 /B16	168,70 /B16	179,25 /B16	97,21 /B16	159,37 /B16
SCREAMER	VGA		49	38	46	20	40	20	46	38
	SVGA		37	18	24	18	17	24	24	19

Turtle Beach

újdonságok profiknak

MULTISOUND PRO SOROZAT

1996 augusztus 12-én mutatta be a közvéleménynek a Turtle Beach az új professzionális PC és Power-PC alapú Digitális Audio kártyáit. Ezek a hangkártyák a Multisound sorozatra épülnek, és kapható lesz hozzájuk opcionálisan egy digitális I/O kártya. Ezen kártyák mindegyike kiváló jel/zaj arányt, opcionális digitális kimenetet, valamint a Turtle Beach-től megszokott színvonalas analog hangzást nyújt. Alapvetően profi- és félprofi zenészeknek, stúdiókba és Multimédia-fejlesztőknek ajánlják.

A sorozatban először a Multisound Pinnacle jelenik meg. Kiváló hangminőséget (>-97bB S/N) produkál, melyről egy 20-bites DAC gondoskodik. A Turtle Beach által kifejlesztett DSP alapú Hurricane Architektúra révén gyorsabb adatátvitelre képes. A leírtakat egészíti ki még egy a kártyán található Kurzweil MASS[ies] wavetable szintetizátor. Az alap hangkészlete 2MB ROM-ban kapott helyet, és összesen 4MB méretű. A szinti csatornánként effektezhető, és természetesen MPU-401 kompatibilis. A ROM mellé ezenkívül maximum 48 mega SAMPLE RAM tehető, melybe nagyméretű saját hangkészletet lehet feltölteni. A kártyához csatlakoztatható egy opcionálisan megvásárolható (S/PDIF) digitális bemeneti/kimeneti kártya, melynek segítségével minőségvesztés nélküli hangfelvétel és átvétel lehetséges. A kártyán lesz waveblaster kompatibilis csatoló is, így plusz egy szintetizátor modul csatolható lesz. Ez fontos, hiszen így könnyedén megnövelhető a polifónia-fok, és az utóbbi időben kiváló ilyen kártyák jelentek meg, pl. a Yamaha DB-50XG. A Pinnacle képes lesz mind kondenzátoros, mind dinamikus mikrofonok csatlakoztatására. A 20-bites DAC/ADC gondoskodik a kiváló minőségű felvételről és lejátszásról. Ami fontos lehet még, hogy a kártya természetesen Windows 95 Plug 'n Play kompatibilis, és hogy a Voyetra Digital Orchestrator programot adják hozzá.

Néhány technikai adat a kártyáról:
Jel/zaj: >-97dB
Total Harmonic Distorsion: <.005%
Phase Response: +/-.1 szint
Stereo Crosstalk: 100Hz-90dB, 1KHz-90dB, 10KHz-90dB
IM Distorsion:<.01%
Frequency Response: 10Hz-22KHz +0/-1dB
Sample Rate: 5KHz-48KHz

Azok számára, akiknek nincs szüksége a Midi-részre, csak a kártya kiváló, digitális audio képességeit akarják kihasználni, a Pinnacle megjelenése után egy-két héttel hozzák ki a Fiji-t. Ez digitáélis audióban tehát ugyanazokkal a specifikációkkal rendelkezik, mint a Pinnacle, csak egy szinti-résszel rövidítették meg.

Pro Series Digital I/O Board névre hallgat a fenn már említett opcionális bővítés, mely mind a Pinnacle-höz, mind a Fiji-hez kapcssolhatók.

A Multisound Pro sorozat utolsó tagja a Catalina. Ez PCI buszos kártya lesz, és több be és kimenet lesz rajta, digitális I/O, és egyébként ugyanazt fogja ez is tudni, mint a Fiji. Nem lesz rajta midis szinti, de a későbbi bővíthetőség érdekében raktak rá wave-blaster kompatibilis csatolót. Ez utóbbi kártya csak 1997. elején kerül forgalomba.

YAMAHA SW-60

A CEBIT hírek-ben már írtunk arról, hogy a Yamaha nagy lendülettel beszállt a PC-s hangkártyák üzletébe. Kihozta először a DB-50 XG, majd később az SW-60 nevű kártyákat. Ez utóbbit szeretném most egy kicsit részletesebben bemutatni, ugyanis az egyik legjobb ma kapható PC-s hangkártya.

Mit is tud? Ez egy XG szabványú midis hangszer. Az XG szabványt a Yamaha fejlesztette ki hasonló céllal, mint a Roland a GS szabványát, azaz a General Midi szabvány, már általatok is ismert néhány korlátjának a feloldására, és annak bővítéséül. Az XG szabvány szerint a kártya a 128 alap General Midi hang mellett 480 XG hangot (hangszert és effektet) tud, és összesen 676 hang van a ROM-ba égetve. Képes azonban a GS szabvány emulálására is, ekkor az alaphangokon felül 579 hangot használhatunk. A kártyán levő szintetizátor chip a Yamaha egyik legújabb normál szintetizátorából került a kártyára. Természetesen az eredeti szinti hangkészletének csak egy része került bele az SW-60 ROM-jába, de ami belekerült az kiválóan szól. A külföldi lapok áradoznak mindkét Yamaha kártyáról.

Hogy miért hozták ki az SW-60-at a DB50 XG mellett? Hasonló céllal, mint amiért a Gravis az Ace-t. Rengetegen használnak még ugyanis olyan hangkártyát, melyen nincsen Waveblaster kompatibilis bővítőhely, így nem tudják hangkártyájukat wavetable hangmodullal bővíteni.

Az SW-60 tehát egy ilyen kiegészítő kártya. Nincs rajta MIDI in port, így nem használ el egy IRQ-t, tehát kicsi a valószínúsége, hogy bármivel összeugrana a gépben. Egy másik MIDI-s kártya mellé könnyedén berakható, és így egy pillanat alatt nyethetünk vele +32 hang polifóniát. A játékokkal való kompatibilitásról az MPU-401 emuláció gondoskodik, de native üzemmódban a fent említett öszes hangszer rendelkezésünkre áll. (már láttam néhány olyan játékot, melyben volt XG támogatás, bár számuk nem túl nagy.) A kártya tehát alapvetően "csak" egy midis hangszer. Nincs rajta AD/DA átalakító, így nem lehet vele digizni, és digi hangokat lejátszani, valamint a MIDI port hiánya miatt külső midi eszköz, mint pl. billentyűzet sem köthető rá.

A kártya egyik nagy újdonsága viszont a rá épített DSP, melynek sgítségével 64 féle effektet tud valós időben létrehozni, egyszerre 6-ot. Sőt a kártyán van egy line in bemenet, és az ezen keresztül beérkező hangokra is ráengedhető az effektezés, nem csak a midi szintire. Így már akár egy effektezőként is használható a kártya. Az egyik ilyen effekt pl. az ének leszedése egy beérkező hangról, így házi karaoke eszköz lesz az SW-60-ból; csak a bemenetére kell kötnünk egy CD-lejátszót és máris az együttes kíséretével énekelhetjük a számot. Természetesen más, "komolyabb" effektek is megtalálhatók a 64 között, mint pl. chorus, reverb vagy pitch shifting. Ez utóbbi pl. a hang magasságát változtatja valós időben, így segítségével tudunk olyan mély búgó hangon énelkelni, mint Chris Rea vagy Billy Idol,...

Természetesen ezek az effktek mid a bejövő hangokra, mind a midi zenére ráengedhetők, illetve a kettőre egyidejűleg is. A kártya még egy meglepetéssel szolgál: igen kedvező az ára; lista ára kb. 35000 forint-nak felel meg, de kinn már kapható ennél jóval ocsóbban is.

Charlie

E havi cheat

Szigorúan csak csalóknak!

BATMAN FOREVER

Amikor a nő beszél a játékban, írjuk be, hogy LULLABY. Ilyenkor választhatunk, hogy melyik pályán játszunk és rendelkezésünkre áll az összes fegyver is.

Ha lenyomjuk az F10-et, akkor kipusztítjuk az összes ellenfelünket.

COMIX ZONE

A Cheat menühöz írjuk be, hogy CAMERON. Ilyenkor a Menük között feltűnik a kedvencünk.

ZONE RAIDERS

A cheat-ek használatához nyomjuk le az F11-et, majd írjuk be a következő szövegeket:

ISITWENTY – a teljes térkép
ISILETSBAIL – az aktuális pálya vége
ISIWHEELS – egy remek szabadon konfigurálható X-CAR-t kapunk, mellyel nem lesz nehéz megnyerni a versenyt
ISIFATPACKED – az összes fegyver, lőszer és kiegészítő
ISIQ – isten mód
ISISLEEP – lefagyasztja az ellenfeleket, kiket ezekután már kikészíthetünk

AFTERLIFE

A nevünknek adjuk meg, hogy:
$@! – ezekután 10 millió egység áll a rendelkezésünkre
SAMNMAX – háromszor begépelve megláthatjuk a TITKOS ROSSZ DOLGOT

BATTLE ARENA TOSHINDEN

A Main Menü alatt gépeljük be:
GIMMEJIM – főnök mód
VIRTUAL1 – First Person Perspective. Tisztára olyan érzés, mintha egy DOOM-mal játszanánk, tartanánk a kardot, vagy éppen lövöldöznénk a tűzlabdát.
FUNNYHEADS – NAGY FEJEK
LIFEISUNFAIR – Special Moves #Keys

MISSIONFORCE: CYBERSTORM PÉNZ CHEAT

16 millió egységnyi creditet szerezhetünk a játékban egy csapásra:

A Norton Diskedit, vagy más hex editorral töltsünk be egy save game-t (.CBS kiterjesztésűt), majd a következőket írjuk át:
Offset 28,672 Hex 7000

eredeti:
```
00007100:00 00 00 35 27 00 00
         00 00 00 00 00 00 00
         00 00^^ ^^ ^^
```
módosított:
```
00007100:00 00 00 FF FF FF 00
         00 00 00 00 00 00 00
         00 00 ^^ ^^ ^^
```
ezután mentsünk egyet és máris kicsit gazdagabbak vagyunk.

ERADICATOR DEMO

\FUSHIPI – Sérthetetlenség
\GUNS – Összes fegyver és lőszer
\BLOODLUST – Fegyver tuningolók
\TUNNEL – Átjárható falak bekapcsolása

QUAKE

Shareware

A parancsokat konzol (~) módban kell begépelnünk:

GOD – Isten mód
NOCLIP – No Clipping Mode
IMPULSE 9 – Összes fegyver és kulcs
KILL – Öngyilkosság
FLY – Repülő mód
MAP E#M# – Pálya ugrás
NOTARGET – Az ellenfelek nem látnak

Deathmatch Test

F10 – Isten mód
F9 – Falonátjárás (C és a D bill. fel, illetve le)
F4 – Falon átlátás
9 – Összes fegyver

THE HIVE

Ha a TORYO-t használjuk a nevünknek, akkor az összes pályán játszhatunk.

WITCHAVEN 2

Nyomjuk le a Backspace-t, írjuk be a kódokat, majd nyomjuk meg a return-t.

MARKETING – Isten mód
WEAPONS – Összes fegyver
HEALTH – 100 HP-t ad a health-hez, meg egy pár butykost
ARMOR – Armor-t ad
STRENGTH – Strength-et ad
POTIONS – Az összes potion
SPELLS – Az összes spell
KEYS – Az összes key
INVIS – Láthatatlanság
NUKE – Az összes ellenfél legyilkolása a pályán
LEVEL## – Pályaugrás

RIPPER

A következő kódokat a puzzle vagy akció részlet közben begépelve átugorhatjuk azt:

Catherine's Well ICE	ARCADE
Falconetti's Shooting Gallery	ARCADE
Catherine's Brain ICE	CAFFEINE
Web Runner's Archive Sliding Puzzle	ZZTOP
Falconetti's Secret Well Puzzle	HEADACHE
Pegasus Well Chess Game	ASPIRIN
Orestes Well ICE	ARCADE
Odysseus Well ICE	ARCADE
Falconetti Book Puzzle	SPONGE
Anti-Viral Well Puzzle	PRETZEL

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

MEOWMEOWLIKEMEOWMAN – 9 élet
EATMOREBRAN – 9 continues
FIVEEASYPIECES – Ugrás az 5. pályára
PUMPYOUUP – 99-re az összes fegyver
IDBUYTHATFORADOLLAR – Az összes pálya elérhető
HATMAN – Turns you into a stick figure
FRAMERATE – Displays frame rate
LETSDOTHETIMEWARP – Original pitfall game

EARTHWORM JIM

ITSAWONDERFUL – Extra élet
POPQUIZHOTSHOT – 1000 bullets
ONANDONANDON – Maximum continues
SLAUGHTERHOUSE – Az első 5 pálya elérhető a File menu-ből
IDDQD and IDKFA – Különböző credit screen-t mutat
HATMAN – Turns Jim into a stick figure
PULSATING – Makes Jim look like Groucho
BLOATED – Makes Jim have an afro
FESTERING – Makes Jim have a red afro
SWEATY – Makes Jim have big lips
PUSFILLED – Makes Jim have antennae
MALFORMED – Makes Jim have glasses
SLUGFORABUTT – Makes Jim have an arrow thorugh his head and a weird face

JOHNNY BAZOOKATONE

Pálya kódok:
Level 1 (Prison): ZARTACLA
Level 2 (Hotel): RINGMYBEL
Level 3 (Kitchen): SCRAMBLED
Level 4 (Hospital): ANASTHETIC
Level 5 (Penthouse): ETAGSLLEH

SPACE HULK

Egy pár editálási lehetőség:
debug
nsquad.inf
IE 0194 0B – vezető élete
E 0154 xx – küldetés
E 0150 xx – gyakorló küldetés
E 0102 07 – maximum pont mindenkinek
E 010E 07
E 0114 07
E 011A 07
w
q

BEAR™

LightWave
A hiányosságok

Jó reggelt mindenkinek!

Ismét elérkezett az én adásom ideje, s a maiban - mint már szinte rendszeresen - egy régebbi ígéretemet váltom valóra. Az előző hónapban azzal búcsúztam el, hogy most a LW-ből kimaradt dolgok kerülnek terítékre. Ez egy elég tág meghatározás volt, még akkor is, ha figyelembe vesszük, hogy a LightWave nem más, csak egy egyszerű kis ray-trace program.

A progi egyik ilyen hiányosságára akkor leszünk figyelmesek, amikor egy részletesen kidolgozott emberi fejet hajjal akarunk befedni.

Elsőre, természetesen a textúrával való csalás lehetősége ötlik fel bennünk, de hamar belátható, hogy ez csak megkerülése a gondoknak. Az igazi megoldást az jelentené, ha a valóságnak megfelelően szálakból épülne fel a frizura. Szerencsére erre már más is gondolt, sőt, egy nagyszerű megoldást is kínál a probléma orvoslására. A gyógyszer neve FiberFactory. Nem egy kifejezett újdonság, de már azért is figyelmet érdemel, mert amikor LW-es anyagok utáni hajszámban rábukkantam, akkor ez állt mögötte: AMIGA/ALPHA/INTEL, tehát mindhárom platformra elkészült (vagy el fog készülni). (Ha ez mégsem következett/következik be, akkor biztosan van a szomszédban egy AMIGA vagy egy Indigo, esetleg egy PC.) Gyorsan essünk túl a kötelező gyakorlaton: A Load project a beállítások, paraméterek betöltésére szolgál, amit előzőleg a Save projecttel kell elmenteni. A New project visszaállítja az alapértékeket. A menü utolsó, apró magyarázatra szoruló pontja a Show original kapcsoló: Ezzel szabályozhatjuk, hogy a szálakon kívül láthatóak legyenek-e a felületek. Nem véletlenül írtam felületet, hiszen a panel tetején lévő Load kapcsolóval nem a teljes fejet kell betölteni, hanem csak a hajhagymákat eltakaró részt. A skalpolást a Modelerben kell elvégezni, majd lementeni a fejtetőt egy külön file-ba. Mint azt a Modelerben megszokhattuk, a munkánkat a Make-kel válthatjuk valóra, s ezt követően elmenthetjük a Save-vel. Nem árt megjegyezni, hogy nem a hajasbabát mentjük le, hanem csak a hajszálakat.

És most vegyük sorra az elénk tornyosuló lehetőségeket. Először a haj/szőrszálak számát adhatjuk meg a FIBER QTY-nál. Amikor ez a szám meghaladja a 10000-et, akkor jövünk rá, hogy a memória telítettsége rohamosan közelít a 100% felé, s még így is csak egy erősen kopaszodó figuránál tartunk. A LENGHT-nél megnövelhetjük a szálak hosszát, de így csak hosszabb lett a tüskefrizura, továbbra is látható az egészséges fejbőr. Ha a tüsi stílus mégsem nyerte el a tetszésünket, mert konzervatív módon a hullámos vagy hosszú hajat esztétikusabbnak találjuk, akkor érdemes az előkészületeket a SEGMENTS-nél kezdeni. Természetesen minél több szegmens jut egy szálra, annál szebb lesz az eredmény, de óvatosan kell vele bánni, mert van még egy lehetőség a memória pazarlására.

És ez a lehetőség épp' a soron következő SIDES. Az alapértelmezés szerinti 1-es értéknél két pontból álló felületekből, azaz vonalakból állnak a szálak. Ennek azon túl, hogy nem csillannak be olyan szépen, mint a felületekből álló társaik van még hibájuk: árnyékot sem vetnek.

A RADIUS-szal szabályozhatjuk a kezdeti átmérőket, s szerencsés próbálkozás esetén eltalálhatjuk azt az arányt, amikor a szálak még nem köteleknek látszanak, de már befedik a felületet. További kellemes tulajdonsága ennek az opciónak, hogy egy ponttal sem növeli a haj-objectünket, azaz memóriapazarlás nélkül játszhatunk vele.

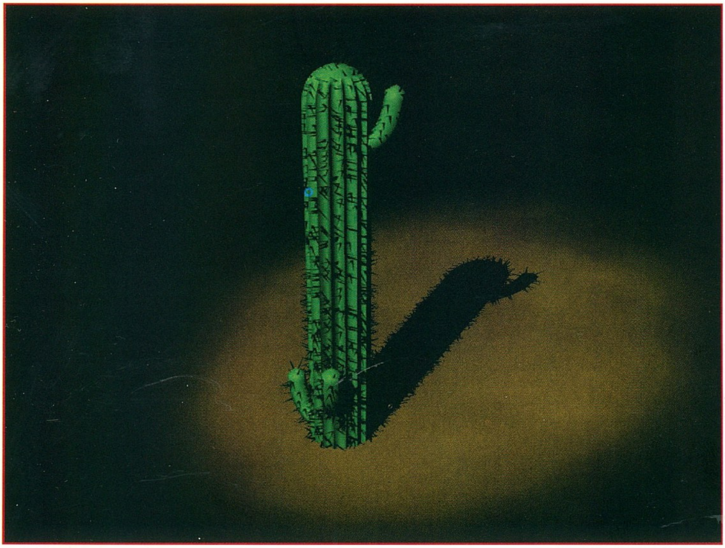
A következő input mező értékét a mellette található LW-szerű gombbal szabályozhatjuk, s ez a szálak elvékonyodására lesz hatással. Maximális értéknél a csúcsosodás azonnal elkezdődik, de 0-ás TAPER-nál sem lesz teljesen tompa, töredezett a hajvég :) , mert az utolsó szegmens mindig egy pontban végződik.

A POLY QTY-n közvetlenül nem változtathatunk, a hajzathoz használt felületek számát jelzi vissza, s így véd valamelyest a túlkapások ellen.

Időt nyerhetünk vele, mert így nem kell fejben összeszorozni a FIBER QTY-t,

SEGMENTS-t és SIDES-t.

Még mindig egy elég egyszerű frizuránál tartunk, de van még egy oldalunk arra, hogy olló nélküli fodrászmesterekké váljunk. A



a programnak, hogy 1-es érték és lefelé mutató nyíl esetén sem fog befelé nőni - és befelé fordulni sem - a fejtetőn növő haj.

Az összes paraméterrel érdemes egy kicsit eljátszadozni, mert így nem csak alternatív frizurákat, hanem egészen meglepő, látszólag ide nem vágó dolgokat is kreálhatunk.

Nos, most ennyi jutott eszembe erről a kicsi, de rendkívül hasznos programról. Akad még egy-két olyan LightWave segédlet, amit több géptípusra is megírtak, s ha senki sem fenyeget meg, akkor a közeljövőben ismét nagyító alá helyezek egyet. Ha valakit nem elégít ki ezen segédprogramok tömkelege, vagy még nem találkozott velük, de olyan problémával áll szemben ami a LW keretein belül nem megoldható, vagy egy kis automatizálás nagy segítséget jelentene, akkor nyugodtan keressen fel. Van a környezetemben néhány nem túl lelkes, de nem is tehetségtelen programozó, akiket meg tudnék győzni eme nemes ügy érdekében. Mielőtt bárki valami rosszra gondolna: nem ebből akarunk milliomosok lenni.

Végezetül még egy mondat: A FiberFactory elég látványosan illusztrálja azt a tényt, hogy manapság 640Kb már nem elég mindenre.

GABRIEL

következő funkciók csak akkor tudják kifejteni hatásukat, ha változtatunk a SEGMENTS alapértékén. Ötös érték már megfelelő, írjuk be, s lépjünk tovább.

KINK: Hullámosíthatjuk vele a hajat, szőrzetet. Úgy nyomja össze X és Z tengely mentén a szálakat, hogy azok minden szegmensnél megtörnek, s így háromszögjelet formáznak. Mivel a szegmensek hossza fix, ezért nagy értéknél a teljes szál (látszólag) jelentősen megrövidülhet.

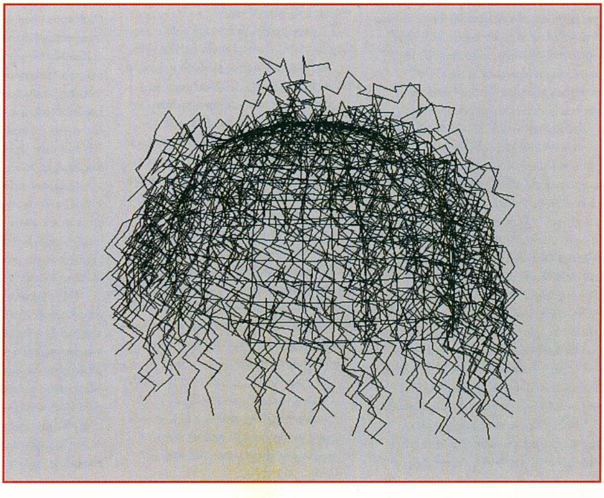
CONTOUR: Alapértelmezés szerint a szálak normálvektorként viselkednek, azaz merőlegesek a hozzájuk tartozó felületre, de - mint azt a későbbiekben látni fogjuk - adhatunk egy fő irányt, amit megpróbálnak követni. Negatív CONTOUR-nál lelapul a haj, míg pozitív esetben ellenáll, az ellenkező irányba indul, majd ívesen visszahajlik. De nem érdemes ezt az értéket sem maximumra állítani, mert ilyenkor felülbírálja a fő irányt, s ugyanúgy lelapul - csak a másik irányba -, mint a másik végletnél.

CURL: Göndörítésre, hajcsavarásra szolgál. 0-nál nincs hatása, egyenes marad, 0.5-nél félkörben hajlik, 1-nél pedig teljesen visszafordul magába a szál.

TURNS: A CURL paramétere. A CURL-lel határoztuk meg, hogy a csavarás milyen mértékű legyen, itt azt adjuk meg, hogy ez a hullám hányszor legyen értelmezve a szálon. Egészen nagy értékeket is megadhatunk, de általában az 1 körüli számok is megfelelőnek bizonyulnak. Az előjel értelemszerűen a csavarás irányára vonatkozik.

JITTER: Mint azt már a Modelerben megszokhattuk, megbolygathatjuk vele rendezett világunkat. Itt nincsenek különböző altípusok, de külön állíthatjuk mindhárom tengelyre a funkció erősségét. Ha csak az X tengelynél adunk meg nullánál nagyobb számot, akkor az X tengely síkjában fognak a szálak - pozitív vagy negatív irányba - eldőlni.

CYCLE: Erre a gadget-re kattintgatva választhatunk a hat alap-irány közül, ami a gravitáció és/vagy a fésülés irányát határozza meg. (Ezt emlegettem fő irányként.) Magában ez a hat irány kevés lenne, ezért a mellette lévő nyíl nem csak visszajelzésre való, hanem ennek segítségével szabadon foroghatunk (fésülhetünk) a térben. Már csak egy kapcsoló maradt hátra, s ezt nem is kell külön venni, mert a CYCLE (pontosabban tropism) paramétere: STRENGTH. Szokás szerint 0-tól 1-ig állíthatjuk a hozzá tartozó funkció hatásfokát. Szerencsére van annyi intelligenciája



A Beart nem szeretem. A lehető leghülyébb pillanatban képes megjelenni és nyakonzúdítani egy nagy adag levéllel, pedig már majdnem szépen elaludtam itt az előbb. Namármost ezzel önmagában még nagyobb gond nem is lenne, hiszen akár egy levélkupacon is nagyon jót lehet szunyókálni, de az az ordenáré brummogás amit folyamatosan művel, már baj. Attól ugyanis fel lehet ébredni. Na mindegy, ha már felébresztett akkor beleolvasok ezekbe az izékbe, nem mintha olyan nagyon felemelő élmény lenne, ugyanis már megint hegyekben állnak itt a kérdőíves levelek és azok nem különösképpen szórakoztatóak, pláne a huszadik után nem. Még jó, hogy nekem nem is kell ezekkel foglalkoznom. Ettől függetlenül azonban ha még egyszer kitalál itt valaki egy ilyen kérdőívesdit, akkor azt ledarálom és eladom macskaeledelnek. Feltűnően alacsony áron. És kérdőívbe csomagolva.

EZ ITT AZ ELSŐ LEVÉL A KUPACBÓL

Háj Brazil! (Háj = angol köszönési forma, magyar kiejtés szerint). Na mi a pöcs van? (Bocs, hogy így kezdem) (Nem érdekes. Valahogy el kell kezdeni. Brazil) Ma má máma van má? Dearkám, vördöt ragadtam! Elég a rizsából, térjünk a trágya! PC GURU előfizető vagyok, ezért küldhetnél nekem valami jó játékot. A születésnapom is a közeljövőben lesz. Ha kapok tőled egy gémet, esetleg előfizetek a CD GURU-ra is. Küldhetek cserébe egy kiskutyát is.

Van egy olyanféle érzésem, hogy nem leszel CD GURU előfizető. Legalábbis ha ez azon múlik, hogy én küldjek neked játékot, akkor biztos nem. Szerintem összetéveszted egy piros kabátos és hosszú fehér szakállas öregemberrel. Az ilyen jellegű kéréseket legalábbis neki szokás előadni. Ki tudja, annyi mindenkinek hozott telefont szabadidejében, ha szépen kéred biztos kapsz tőle valami szép játékot.

Nadehogyaztánmostmár. A legutolsó pécégurut kimondottan rongyosan, gyűrödten kaptam kézbe. Először arra gondoltam, hogy megölöm a postást, de ez kicsit durva lett volna és én lennék a felelős azért, hogy a környék nem kapja meg a leveleit, számláit. **(Szerintem ez utóbbi miatt egészen kevesen haragudtak volna meg rád. A levelezés meg már különben is elavult dolog. Brazil)** Különben sem ő a hibás. Hanem valaki(k) a postán. Ti is tehetnétek valamit annak érdekében, hogy minden lelkes GURU rajongó sértetlenül megkapja a havi kedvenc olvasmányát. Az újságokat valami erősebb borítékba is tehetnétek, vagy személyesen hordhatnátok ki, satöbbi. Úgy érzem, ez közkérdés, úgyhogy tedd be a levelem a levrovba. Vagy soha többé nem rendelem meg, sőt meg sem veszem a lapotokat. Ezzel nem csak engem, hanem még 2-3 olvasót vesztetek!

Na az baj lenne. Mi a fenét kezdenénk azzal a sok megmaradt újsággal akkor? Végül is itt meg elfér, telik a hely meg minden és végül is tényleg van benne valami érdekes is amit mondasz, például ez a jó kis kihordósdi játék. Ez tetszik. Elég sok helyen nem jártam még ebben az országban, meg még itt mások sem, úgyhogy majd jól beosztjuk ki merre és mikor megy. A dolognak egyetlenegy szépséghibája van, mégpedig valószínűleg a legtöbb előfizetőnk kisebb hónapos késésekkel kapja majd meg az újságot, igaz akkor egyszerre akár többet is. Viszont összegyűrve nem lesz, az biztos. Mindig és mindenben tökéletes munkát végzünk.

Egyszer rendeltem tőletek két darab lemezet. Lemez helyett pedig 2 (kettő) darab újságot kaptam. Na, ehhez mostan mitet szósz? Se köpni, se nyelni nem tudsz, mi? **(Dehogynem. Várj, letörlöm a monitort. Brazil)** Csak nehogy éhen halj! Így átverni a jó népet! Értékelném, ha ezt megmagyaráznád! Kártérítésképpen küldhetsz egy játékot (a 96/4-es számtól megvannak a lemezek).

Úgy látszik, kisebb tévedés történt. Valószínűleg nem is akartunk küldeni semmit és csak véletlenül postázott neked valaki kettő (2) darab újságot. Majd legközelebb jobban odafigyelünk nehogy még egyszer előforduljon ilyen példátlan dolog.

Kérdéseim vannak. 1. Mit tanácsolsz, milyen hangkártyát vegyek. 486DX40-es gépem van.

Ha rám hallgatsz, akkor olyat amilyet akarsz. De tudod mit? Vegyél egy GUS-t meg egy SB AWE32-t is és akkor egy ideig aránylag jól elleszel velük.

2. Miért rombolja szét a rendőr a kutyája házát? **Mert az ebóla halálos vírus.**

3. Küldesz-e nekem játékot? Lehetséges válaszok: A-Igen, B-Igen.

Sosem szerettem az ilyen ikszelős dolgokat. Nem tudom miért van, de valahogy sosem találom meg bennük a nekem leginkább szimpatikus választ. Érdekes, most is így vagyok vele. Áruld már el nekem, miért pont tőlem kell neked játék?

4. Jó-e volt-e a-e táborban-e?

Jó. Majd hülye leszek azt írni, hogy rossz, mert akkor jövőre majd nem jön el senki. Mellesleg tényleg jó volt, csak kicsit rövid, kicsit fárasztó, kicsit sokan voltunk, de majd ha legközelebb eljössz például te is, akkor majd meglátod és nem lesznek ilyenféle hülye kérdéseid.

5. Hogy vagy?

Igen.

6. Mennyiért vesztegetitek a Szimulátorvilág 1-et? Ti adtátok ki valamikor április-májusban, lehet, hogy rendelek majd egyet.

Jó. Kicsit majd várni kell rá, mert az igaz, hogy meg volt hirdetve, de amilyen egy trehány társaság vagyunk még mindig nincs kész. Az előirányzott tervek szerint, valamint a jelenleg tapasztalható lázas munkát elnézve azt gondolom, talán az ezredfordulóra elkészül. Hacsak közbe nem jön valami, sosem lehet azt tudni.

8. Mi az AIDS ellenszere? A szívinkfartus. **(Nahát. Azt hittem, a parafadugó. Brazil)** Nem rabolom tovább az idődet, dolgozz nyugodtan a levrovon. No, vájákondiosz, Brazil.

(Ravasz Gábor, Komárom)

Ui.: Küldj játékot!

Ui2.: Ne számítógépezz sokat, mert elromlik a szemed!

Ui3.: Ha nem találkoznánk év végéig, akkor BUÉK!

KÉRDŐÍVES LEVÉL 1

A kérdőív mellé szeretnék mellékelni egy kérést és egy kérdést! Lécci küldjetek egy fényképet a GURU Teamről, hogy mindenki aláírja a képen látható sorrendben.

Történetesen az a helyzet, hogy éppen nincs kéznél csapatfénykép. Aktuális pedig nincs is, ha jól emlékszem talán két éve képződött valami ilyesféle fotó, azonban az mára már nem éppen aktuális. Egyébként is csúnyák vagyunk mint a dög (a Krisztát meg a Lilyt kivéve), miért akarsz magadnak rosszat?

Hmmm. Eszembe jutott több kérdés is.

1. Hosszas gondolkodás után rájöttem, hogy pár álnév kit takar. Íme: Bear - Berényi Zoltán, Lily - Boruzs Krisztina, Laza - Pércsi Mihály, Andrej - Laczi András. Please answereljetek, hogy jól gondolom-e.

Remekül gondolod. Remek gondolat. Csak éppen nem teljesen stimmel. Úgy kb. ötven százalékban stimmel, kb. ötven százalékban meg nem, de mitagadás, egészen ígéretes próbálkozás. Gondolkozz még egy kicsit. Kapsz még két hetet és ha beküldöd addig jó verziót, kisorsolok közted egy fél éves GURU előfizetést az 1994-es évre. *(Ha kitalálod a Brazil megfelelőjét, tőlem '92-est kapsz - a törd.)*

2. Old Mannek szól ez a kérdés! Tényleg meg lehet azt csinálni, hogy a proci az eredetinél magasabb órajelen menjen? Egy számítógépes mérnök barátom véleménye szerint nem lehet. Most akkor melyik az igaz?

Mérnök barátodnak tökéletesen igaza van. A procik általában utálják a magasabb órajelet, pláne ha nincs megfizetve nekik. Akkor én is utálom *(Rólam már nem is beszélve - a törd.)*. Azonban ha a procik órajel frekijére gondolnál netalántán, akkor igaza is van meg nem is, mert van amelyik proci bírja és van amelyik nem. Nomeg nem mindegy például az sem, hogy az alaplapot melyik dzsunkán gyártották. Javaslom talán, hogy olvassátok el még néhányszor Old Man cikkeit, hosszas elemzés után biztos megtaláljátok a kérdésre a választ. Nem ír olyan nagy hülyeségeket az öreg, csak néha. Például nem értem, hogy legutóbb miért írta azt, hogy a söröket a Laza nevére kell küldeni. Kecskére káposztát...

(Én legalább hasznosítani tudom, miközben a levrovot olvasom, legalább valami jó is legyen az életben - a törd.)

3. A PC OVI íróihoz intézem a következő questiont: mi az a TICSUNGOLÁS?

Speciális szakszó, melyet általában a Sakman nevű kiscsoportos elmeháborodott szeret használni a lövöldözéses dolgok meghatározására és leírására, melyet nyilvánvalóan meglehetősen jópofának tart, azonban rajta kívül eddig csak mi tudtuk, hogy miről van szó. De íme, most aztán lehullt a lepel, mától mindenki előtt világos eme hangutánzó-szerű szó jelentése.

4. Tudnátok ajánlani nekem egy jó számítógépes üzletet? Ha igen, akkor adjátok meg a címét légyszi!

Tudunk néhány ilyet, persze. Lapozd át kicsit az újságot és egészen biztosan találsz majd jó néhány hirdetést, ahol címeket is találhatsz. Ezek mind jó cégek. Legalábbis remélem, hogy kifizették a hirdetésüket...

5. És még egy „személyes" kérdés. Mennyi a szerkesztőségben az átlagéletkor?

(Sárközi István, Budapest)

Érdekes kérdés ez az utóbbi. Sosem számoltam ki, valószínűleg azért mert nem érdekelt és mert egyáltalán semmi jelentősége sincsen. De ha jól utánaszámolok direkt csak a kedvedért, akkor kb. kijön úgy huszonegynéhány év. A szellemi színvonal saccra pedig kb. 3 év. *(Ebből Brazilé kb. 0.0000001E+10 - a törd.)* Optimistán megbecsülve.

KÉRDŐÍVES LEVÉL 2, PONTOSABBAN TANULSÁGOS KIEGÉSZÍTÉSEK ÉS MEGJEGYZÉSEK

Előfizetés: Már több újságra előfizettem, mire pánikszerű gyorsasággal megszűntek. Ez egy. Havi 300 Ft alkalmanként kisebb kiadás mint 4000 Ft egyszerre. Ez kettő. Nem veszek látatlanban újságot, előbb tájékozódom, érdemes-e megvásárolni. Tartalomtól függ. Ez a harmadik.

Nos, remélem minden hónapban sikerül elérnünk azt, hogy elég jó legyen a lapunk és megvedd. Viszont ha megkérhetlek, te semmiképpen se fizess elő nálunk, még véletlenül sem. Semmi kedvünk egyelőre megszűnni...

CD GURU: Ha jól számolom, alig 1 napja van CD ROM drive-om. Eddig nem volt. Miért? Nem tudnak lekötni a server verziók, a sakkok, a lövöldözős gamék szintén nem, ami engem érdekel az nem

lehet egy újság mellékletén (pl. Fantasy General). Az újságot párszor átlapoztam, nem sokkal több infot tartalmazott (a mellékelt CD-n lévő prg.-ok ismertetésén kívül), mint a sima PC GURU.

Ez tény, de nem is azért van. A CD GURU esetében az újság túlképpen csak a körítés a CD-hez, amit kiolvashatsz a metrón amíg hazaérsz és otthon megnézed a CD-t. Valamint sokkal jobban mutat az újságosnál egy újság mint egy CD, nem utolsó sorban azért, mert így észre is lehet venni.

Vegyes felhasználói: az eddigi közérdekű hardware cikkek mellett közérdekű felhasználói software-ek érdekelnének. Grafikára, zenére, egyéb nagyobb volumenű témákra szakkönyvek garmadája látott napvilágot, képtelen betölteni ezt a funkciót. Fölösleges is.

Erről talán vitatkozhatnánk is, de mindegy. Van akinek az általad fölöslegesnek ítélt oldalak is hordoznak információt, függetlenül attól, hogy hány tonna könyv szól egy adott témáról. Inkább arra törekszünk, hogy több bemutató cikk legyen és igyekszünk elkerülni az olyan témákat, mint pl. a hangkártyák programozása, ami ugyan biztosan sok embert érdekelne, de annál bővebben, mint havi egy-két oldal. Ilyenre valóban valamilyen könyv való.

Tábor: **(A kérdés az volt, hogy miért nem jöttetek el táborozni. Ez hülyeség. Szerintem így is elegen voltunk. Brazil)** ***(Pláne veled együtt - a törd.)*** Csak. Biztos nagy élményről maradtam le, ám ennek ellenére sem érzem szegényebbnek magamat. Mellesleg van egy rossz előítéletem a régi sz.gépes klubok törzsközönsége alapján: nem az én társaságom a bőgatyás, baseball-sapkás, rágózó, gyűrűs-fülbevalós wizardsos kö*****k bandája, bármilyen tájékozott és széles érdeklődésű fickókról legyen is szó, mint ahogy ők is kiütéseket kapnának, ha más életet kellene élniük. Helyette inkább a szegedi Fantasy táborban voltam. Az sem volt kevesebb happening, csak más.

Nem akarlak megbántani, de az előítélet című akármi a világ egyik legnagyobb baromsága. Csak azért, mert azt gondolod valamiről, hogy biztos olyan, attól még nem biztos, hogy valóban az. *(A Brazil egy nagy ..., ezt biztosan állíthatom és nem az előítéletek vezérelnek - a törd.)* Szerencsére az eddigi táborokra az általad egészen pontosan leírt köcsögök bandája nem volt jellemző. Lehet, hogy voltak köztünk ilyenek is, ám ezt vagy jól eltitkolták vagy pedig a tábor alatt egészen másképp viselkedtek mint általában. Bár azt hiszem, az ilyen emberek egyszerűen csak nem jönnek el, mert ők a játéktermekben érzik inkább jól magukat a saját társaságukban. Ha az eddigi táborokban nem lett volna jó a társaság meg a hangulat, egészen biztos lehetsz benne, hogy én sem mentem volna el. Ennek ellenére nem akarlak rábeszélni, hogy legközelebb gyere el, hiszen így is állati sokan voltunk, csak gondold át ezt az előítéletesdi játékot.

Újság külalak: az én szájízemnek túl csicsás. Jobban szeretem a konzervatívabb, ízlésesebb megjelenést. Más kérdés, hogy a csak újdonságra éhes 12-13 éves papakedvence kölkök számára a virtual 3D interaktív movie GURU kell. Őket be lehet csapni egy 100% design 0% tartalom szeméttel is, még ha a PC GURU azért itt még nem tart.

(Kollár Zoltán, Vác)

És remélem nem is fog. Ha valaha is olyan lenne mint egy másik jelenleg is kapható újság, akkor rövid és érzéketlen búcsúzkodás után elfeledném én is az egészet. Ebben egyetértünk. A design megítélése szubjektív dolog, én például egyáltalán nem tartom csiricsárénak a lapot, sőt a játékoldalakat sok esetben túl egyszerűnek is vélem. *(A levrovot túl hosszúnak - a törd.)* Nem tudom nálad mit jelent a konzervatívabb és ízléses jelző, de én nem igazán tudnám elképzelni a játékismertetőket egy Népszabadság stílusban, mint ahogy egy politikai napilapot sem GURU stílusban. Kár ezen rágódni. Mindenesetre annak örülök, hogy még számodra is van némi használható információtartalma a lapnak.

KÉRDŐÍV MÉG EGYSZER ÉS UTOLJÁRA

Kiegészítések a kérdőívhez. Az ajándék oldalról: a tagságikra adott kedvezményeknek sok értelme nincs, mert azt nagyon ritkán vesz az ember (hiszen egy évig érvényes). Már aki vesz, mert én például nem. Olyan ritkán tudok megengedni magamnak egy-egy játékot, hogy azért nem éri meg tagnak lenni. Ebből következik, hogy a többi szelvényt se nagyon használom. Azért ne szüntessétek meg, később még jól jöhet. Viszont szemet szúrt, hogy az augusztusi számban a kuponok felhasználási határideje július 25 volt. Ha jól emlékszem, ezen a napon érkezett meg az újság a postaládámba. Erre azért figyelhetnétek!

Hát igen, igen. Van ez így. Még szerencse, hogy nem nagyon akarod őket felhasználni, mert akkor most bomba érkezett volna levélpapír helyett, és mi tagadás azt nem nagyon szeretem, túl sokat kell utána takarítani. Majd legközelebb jobban odafigyelünk (ezt azért nem kell elhinni...), bár azt hiszem ebben az esetben a szokásos későbbi megjelenés, magyarul a csúszás lehetett a probléma. Nagy szerencse, hogy az ajándékokat felajánló cégek egészen rugalmasak, így pölö, ha egy kupon szeptember 10-ig érvényes és az újság csak 20-án jelenik meg (elképzelhetetlen...), akkor általában elfogadják azokat.

A compokról: többször mérgesített már, hogy ha valamilyen programot lehet nyerni, akkor olyan kérdéseket tesztek föl, amire csak az tud válaszolni, aki az illető programot már elég jól ismeri. Hát akinek megvan, az minek nyerje meg még egyszer, akinek meg nincs, az honnan tudja a válaszokat?

Aha, ez már nekem is feltűnt, sőt már egyszer arra is gondoltam, megkérdezem valamelyik főokost, hogy mégis miért ilyen tökéletlen módon vannak kitalálva a kérdések, de aztán mégsem kérdeztem meg, mert egyrészt elfelejtettem, másrészt meg különösebben nem érdekel. Na mindegy, majd utána érdeklődök a témának, kösz, hogy szóltál.

A CD-ről: Pár napja rendeltem először CD GURU-t, még nem érkezett meg, ezért annak a tartalmát nem tudom véleményezni. Persze, hogy jó lenne egy állandó CD melléklet, főleg, ha arra gondolok, hogy a mostani floppy mellékletnek nem sok értelme van igazából. **(Magam előtt látom, ahogy Angler eme sorok olvasásakor szívinfarktust kap... Brazil)** Ami az árát illeti, most írjam oda, hogy legyen max. 500 Ft, amikor tudom, hogy úgyse lehet kihozni annyiból? Na ugye. Egyébként, mivel nincs Internet lehetőségem, ezért főleg shareware játékokat látnék szívesen a nélkülözhetetlen demok mellett.

Ha Angler pajtás az előző sokkot túlélte, minden bizonnyal megújult erővel lát neki a shareware programok összeválogatásának. Érdekes, elég sokan vannak akik ilyesféle játékokat keresnek. Pontosabban nem is annyira érdekes, hiszen ezekkel a kis shareware játékokkal sokszor sokkal jobban el lehet szórakozni mint a multimédiás csodabogarakkal. Ami a rendszeres havi CD-t illeti, jelenleg még nem dőlt el semmi, bár manapság majdnem minden számítástechnikai újságnak van már, ez most divat. Az más kérdés, hogy mi van rajtuk. A GURU esetében még semmi sincs eldöntve, így aztán én sem tudok semmit hozzáfűzni a témához. Abban azonban biztos vagyok, hogy erre még visszatérünk a közeljövőben.

A felhasználói írásokról: Nem volt világos, hogy mit neveztek annak. Amelyik cikkeket felhasználóinak lehet minősíteni, azok fölött mind a „Tallózó" felírat díszeleg, annak pedig külön kategóriát adtatok. Mindenesetre dicséretes, hogy ilyenfajta kultúrát is próbáltok terjeszteni a nép között, de erre vannak más újságok is, ezért jó lenne ha nem uralnák el ezek a cikkek az újságot.

(A jelenlegi turmix összeállításán tudomásom szerint nem nagyon kívánunk változtatni, elég jó receptnek tűnik. Brazil)

A játékok kategórizálásához: Azért írtam oda, hogy „egyéb", mert hova soroljátok a Lemmings és a Pushover stílusú fejtörőket? **(Logikainak. Brazil)** Ezekből egyébként sajnálatosan kevés van. És hová soroljátok a platform játékokat, amelyek szintén nagyon megritkultak (legalábbis a jók) a mikrogépek eltűnése óta? **(Platformnak. Brazil)** Ezek egyik felsorolt kategóriába sem tartoznak. Nem mindig van az embernek ideje egy monstre kalandjátékkal bajlódni.

Ez igaz, bár nem tudom mi köze ennek a játékok besorolásához. Kis kikapcsolódáshoz szépen elő kell venni a CD GURU-t és körülnézni a shareware gamék között. Egész jók is vannak köztük. Sőt, szerintem ezentúl Angler presztizskérdést fog belőle csinálni, hogy normális válogatásokat készítsen, még az előfizetői lemezre is.

Miért nem mentem táborozni? Ha jól sejtem, az újság olvasótábora túlnyomó többségében 13-16 éves fiúkból áll **(Nem teljesen. Brazil)**, akik láncfűrésszel és gépágyúval álmodnak. Kicsit kilógnék a társaságból. Egyébként igazán kaphatnék valami különdíjat mint az újság alighanem legöregebb olvasója... A koromat különben nem azért javítottam át a kérdőíven, mert nem tudtam elsőre kiszámolni, hanem mert elkezdtem kitölteni és mire egy hét múlva befejeztem, elmúlt a születésnapom.

Hmm. Lehet, hogy mégiscsak jó dolog ez a kérdőív. Lassacskán a levrov is tele lesz velük és mehetek aludni, és az sem semmi, hogy akár egy hétig is el lehet vele szórakozni. Jobb mint sok más hiperszuper játék. *(Mellesleg a táborban nem csak a 13-16 éves korosztály szerepeltette magát, hanem 10 alatti és a 40 feletti is, de a többséget a 18-24 évesek alkották - a törd.)*

Végül: az újságnak szerintem jót tettek a változások, „profibb" kinézetű és tartalmasabb lett. És tényleg jó lenne összevonni a CD GURU-val, ezt gondolom sokan mások is fogják kérni. Kösz, ha idáig olvastátok, sziasztok.

(Sz. Andrea, Budapest)

Ez az, én is ezt mondom, vagyishogy sziasztok meg minden. Éppen elég volt mára a kérdőívekhez csatolt levelek átnézéséből és ezekből egy levrov kreálásából, nomeg különben is lapalja van. Legyetek jók, szépek, kövérek, szobatiszták és menjetek leveleket takarítani, mert abból most túl sok van még az utcákon is. Borzasztó... Na pussz.

Brazil

ps.: az összegyűjtött levelekből szép kupacokat kell csinálni és gondosan el kell azokat égetni...

ACOMP
Minden,
Ősz az ACOMP színeiben
HP AKCIÓ!
Csak Október 31.-ig!
Desk Jet 600
600dpi, 4lap/perc, 512Kb RAM, 100 lapos lapadagoló,
3 év garancia márkaszervizben
~~42.992Ft~~
39.992Ft
Laser Jet 5L
600dpi, 4lap/perc, 1Mb RAM, 100 lapos lapadagoló,
1 év garancia márkaszervizben
~~99.992~~
89.992Ft
Gondoljon a karácsonyra, amíg nem késő!!!
Keresse árlistánkat az üzleteinkben. Megéri!!!
Árjegyzékünk lekérdezhető a FAX-BANK-ból: 180-8611/1477## (Tone üzemmódban).

ami a PC-be kell!

Alaplapok:

-	486DX4-133MHz-ig, 256Kb cache, 3PCI, 3ISA, 4*72pin RAM, SiS chipset, Award bios, IDE, Acorp	11.992
	Pentium 75-200MHz, 256Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 VX chipset, Award bios, IDE, Aristo	16.992
	Pentium 75-200MHz, 512Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 VX chipset, Award bios, IDE, Aristo	18.992
	Pentium 75-200MHz, 256Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 HX chipset, Award bios, IDE, GigaByte	20.992

I/O - VGA - SCSI - Ethernet kártyák:

	IDE+ HDD/FDD 2S1P1G vezérlõ			1.200
	IDE+ HDD/FDD 2S1P1G vezérlõ Vesa Local Bus OEM			1.400
	Tekram SCSI vezérlõ, PCI (DC 390)			11.992
-	Adaptec AHA 2940 SCSI vezérlõ, PCI, OEM			29.992
	Ethernet 16bit hálozati kártya (ISA)			3.992
	Ethernet 32bit hálozati kártya (PCI)			4.992
	Tipus	Ram / Max	Bit	
	Vesa Local Bus (6 hó gar.)	1 / 2 DRAM	32	4.992
	Cirrus 5430	1 / 2 DRAM	32	4.992
	S3 Virge 3D (3D gyorsitó)	2 / 4 EDO	64	11.992
E	Hercules Tseng ET6000	2Mb MDR	128	26.992
E	Mirage TV(ET4000+TV Tuner)	2Mb EDO	64	32.992

Hangkártyák, Fax / modemek:

	Right GCS-100 hangfal (tápegység)	3.992
	MS-10A hangfal (tápegység)	4.992
	Right GCS-200 hangfal (tápegység)	5.992
	MS-30A hangfal (tápegység)	6.992
	Thunder hangfal (tápegység)	7.992
	Dinamikus mikrofon	1.200
	Aristo (16bit, stereo, SB kompatibilis, ESS, P&P)	5.992
	Cybersonic-SII (16bit, stereo,Wavetable,SB kompatib.)	10.800
	Sound Blaster Vibra 16 (16bit, stereo) OEM	12.992
	Sound Blaster 32 (16bit, stereo, Wavetable) OEM	19.992
	GRAVIS ULTRA SOUND OEM	10.992
	GRAVIS ULTRA SOUND ACE	7.992
	GRAVIS ULTRA SOUND P&P	24.992
	Pora 14400bps belsõ Fax/Modem/Voice	8.992
	Hornet 28800bps belsõ Fax/Modem	18.992
	Modem Blaster 28800bps belsõ Fax/Modem OEM	19.992
	Modem Blaster 28800bps belsõ Fax/Modem	21.992
	Pora 33600bps belsõ Fax/Modem	22.992
	Supra 28800bps belsõ Fax/Modem	29.992
	Pora 14400bps külsõ Fax/Modem	12.992
	Pora 28800bps külsõ Fax/Modem	27.992
	Pora 33600bps külsõ Fax/Modem	29.992

Minolta lézernyomtató:

A	WinLaser 400 (300dpi, 4lap/perc)	63.992

Panasonic nyomtatók:

	KXP-1150 9 tüs, A4	23.600
	KXP-2130 24 tüs, A4, szines opció	32.640
	Festékszalag 9 tüs tipushoz	1.160
	Festékszalag 24tüs tipushoz	1.960

Szerviz dijak:

	Alkatrész beszerelés	1.400
	Átépités	3.000
	Kiszállitás, helyszini üzembe helyezéssel	5.000
	Helyszini javitás 1 óra(garanciális és nem garanciális)	5.000
	Minden helyszinen megkezdett további 1 óra	2.000

Memória-cache elemek:

	512Kb DRAM 70ns	892
	512Kb DRAM EDO	992
	4Mb SIMM 32bit	3.592
	8Mb SIMM 32bit	7.440
	8Mb SIMM 36bit	7.992
-	16Mb SIMM 32bit	22.992
!	32Mb SIMM 32bit	35.992
	256Kb Burst cache	2.400

Processzorok:

	Am5x86-P75MHz	5.992
	Am5k86-P75MHz	7.992
	Am5k86-P90MHz	10.992
	Am5k86-P100MHz	12.992
	Intel Pentium 100MHz	21.992
	Intel Pentium 120MHz	24.992
	Intel Pentium 133MHz	32.992
	Intel Pentium 166MHz	59.992
	486 cooler	560
	486 Turbo cooler	800
	586 cooler	800
	586 Turbo cooler	992

Házak, tápok, kábelek:

	Babyház + táp	5.992
	Minitorony + táp	5.992
	Miditorony + táp	7.600
	Nagytorony + táp	9.992
	Nagytorony+230W táp	14.992
	Tápegység 200W	3.520
	IDE HDD adatkábel	400
	SCSI HDD kábel	800
	FDD adatkábel	320
	Soros,párhuzamos port	200
	"Y" tápkábel elosztó	400
	"Y" game port elosztó	1.992
	220W hálozati kábel	400
	Printer Switch 2-1 Auto	1.892
	Priter Switch kábel(3m)	520
	Printer kábel (1.8m)	320
-	Printer kábel (3m)	392
	Printer kábel (5m)	520
	Printer kábel (10m)	960
	Modem kábel	560
	Laplink kábel (1.8m)	360
	BNC T-dugó	320

APC szünetmentes tápok:

	250VA	18.992
	400VA	28.992
	600VA	39.992
!	900VA	61.600
!	1250VA	80.800

PC-s joystickok:

	QS-123 Warrior	1.800
-	QS-189 Python	1.800
	QS-191 Starfighter	1.600
-	QS-201 Super Warrior	2.640
-	QS-203A Avenger	1.840
	QS-206 Skymaster	6.160
-	QS-209 Skyhawk	1.560
	QS-172 Raider 5	1.840
	QS-216 Warrior Strato	7.120
	QS-217 Command pad	1.920
	Gravis Game Pad	3.8400
	Gravis Analog Pro Joy	6.400

Winchesterek:

-	840Mb Quantum	21.992
	1.2Gb SeaGate	25.992
	1.7Gb Quantum	31.992
	2.1Gb Quantum	38.992
E	2.5Gb Quantum	42.992
E	3.2Gb Quantum	49.992
-	1.3Gb SCSI Quantum FireBall	39.992
-	2.0Gb SCSI Quantum Atlas	55.992
!	4.3Gb SCSI Quantum Atlas	126.992
	HDD beépitö keret	240
	HDD mobil keret AT-BUS, SCSI	3.840

Floppy, CD-ROM Drive-ok, CD írók:

	1.2Mb FDD Safronic	6.992
	1.44Mb FDD ALPS, Mitsumi	3.400
	Sony CD-ROM 8x, AT-BUS	19.992
	Mitsumi CD-ROM 12x, AT-BUS	28.992
	Torisan CD-ROM 4x,3lemezes Changer, AT-BUS	12.992
E	NEC CD-ROM 4x, 4 lemezes Changer, AT-BUS	14.992
E	TEAC CD-ROM 6x, SCSI	24.992
E	Pioneer CD-ROM 10x, SCSI	32.992
	HP Kit (4xR-2xW, kártya, software)	99.992
!	Yamaha CDR100 (4xR-4xW)	159.992

Monitorok:

	14" OEM (1024*768, 0.28)	32.992
	14" Tatung (1024*768,0.28, LR, NI, 2év garancia)	37.992
	14" Yakumo-OEM MAG (1024*768,0.28, LR, NI,D)	39.992
	15" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, D)	56.992
!	17" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, D)	108.992
!	17" Daewoo (1600*1280, 0.26, LR, NI, D)	128.992
	14" monitor filter üveg	800

Billentyûzet, mouse, gamepad, scanner:

	102 gombos billentyûzet Kanrich (E)	1.960
	102 gombos billentyûzet Kanrich (H)	2.160
	105 gombos Win 95 billentyûzet Kanrich (H)	2.400
	109 gombos Natural W95 billentyûzet Kanrich(H)	6.400
	Microsoft Natural Keyboard OEM	10.400
	Microsoft Natural Keyboard	11.200
	Microsoft mouse OEM RET	4.640
	FK400 mouse	992
	Mitsumi mouse / Genius Easy mouse	1.192
	Genius Mouse Too	1.892
	Genius Mouse 3	1.992
	Genius My Mouse	2.292
	Mouse pad mintás	200
	Mouse pad mintás, vágott	320
	Genius Easy Handy Scanner (800dpi, 256szürke)	10.400
	Genius Handy Scanner (3200dpi, 16.8M szin)	23.992

CD-s dolgok:

	1db-os tok slim	100
	1db-os tok normál	124
	2db-os tok normál	180
	4db-os tok dupla	240
	20db-os tároló	792
	78db-os tároló	2.640
	Blue írható CD	1.320
	Kodak Infoguard írható CD	1.440
	Archiválás CD-ROM lemezre	1.200

Központi üzlet: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, ebédidő: 12.30-13.00, Szombaton: 9.00-13.00

Hirdess!
Hirdetési tarifáink: szavanként 20 Ft. A szöveget, vagy a befizetési csekk (belföldi pénzesutalvány) közlemény rovatába, vagy külön levélben várjuk az alábbi címre:
PC GURU - Apróhirdetés 1399 Budapest, Pf. 701/765

DIAMOND EDGE 3D 3240XL, 2MB RAM, PCI (VIDEO ÉS HANGKÁRTYA) eladó
Tel.: 06-20-239-582
Szamosi Péter
Mezőtárkány, Rákóczi u. 21.

Mániákus +4 hívők régi programokat keresnek kedvenc gépükre. „Minden érdekel" jeligére várjuk a leveleket a szerkesztőség címére GURU 1399, BP. Pf. 701/765

486DX-50-es PC, 8MB RAM, 2*270MB winchester, 1MB VGA, CD-ROM, 3.5, 5.25-ös floppyk, 14" színes SVGA monitor, Soundblaster, lehet modem és nagyobb winchester – 110.000-ért. 217-6000/6054, 1687-703 Piskátor Miklós

486 DX 40-es számítógép 52.000,- Ft-ért eladó. Tel. 06-84-320-279

386SX25, 2MB RAM, mono SVGA monitor, 5.25" FDD, 80MB HDD, angol billentyűzettel mini torony házban, 43.000 forintért; 386DX40, 128kB cache, 4 MB RAM, 3.5" FDD, 80MB HDD, magyar billentyűzettel, baby házban, monitor nélkül 42.000, mono VGA monitorral 50.000 forintért sürgősen eladó. Érdeklődni lehet: Tóth Árpádnál, napközben a 59/321-446, este a 59/322-458-as telefonszámon.

A Csokonai Művelődési Ház

Számítógép klubja

szeretettel várja az érdeklődőket minden szombat délelőtt.

Cím: Csokonai Művelődési Ház
1153. Budapest, Eötvös u. 64-66.,
Tel.: 169-0495, 189-2240

LEMEZ MELLÉKLET

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is: PC GURU • 1399, Budapest Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költségek miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft – ebből 130 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)

Andalucia ^ halcyon
Egy 64kb intro

Avenger v0.8
Rövidke lövöldözős játék.

Dr. Harrison v2.0
Windows-os mászkálós, logikai játék.

FakeDR v0.9
Ha nincs CD-ROM-od, hát emuláld.

Guruka3
Egy gyűjtemény az olvasni vágyóknak.

Genocide v4.10
3D-s tanks játék.

Nyúl BUMMM...
64kb intro.

Polinomial
64kb intro.

Előfizetői lemez helye

Audio CD készítés

1-100 példányban, DAT-ról, CD-rõl, LP-rõl, harddiscrecorderrõl, kazettáról (válogatás is). DAT és CD esetén nem újradigitalizálással!

Adatarchiválás - CD ROM írás

6 órán belül, Winchesterrõl (AT, SCSI), DAT-ról, CD-rõl. Multi-session írás! Macintosh CD, HDD is!

Winchester bérlés (850 MB AT, 500 Ft/nap+letét)

Komplett számítógépek, részegységek értékesítése.

Czakó Tamás & Nagy Andrea 1077 Budapest, Almássy tér 18. félemelet 3.
Hétfõ-péntek: egész nap, Hétvége: hívjon! Telefon: 322-6624, 06-20-356193

PC-CD GAME CLUB

Szeretne a legújabb programokkal otthonában játszani? ⇨JÖJJÖN EL!
Akar olcsón CD-ROM-ot vásárolni? ⇨NÉZZEN BE!
Szeretne pénzt kapni megúnt CD lemezeiért? ⇨HOZZA EL!

➤CD-ROM ÉRTÉKESÍTÉS, ADÁS-VÉTEL➤
Cím: 1084 Bp., Német u. 21.,
a Horváth Mihály tértől 50 méterre.
☎:1145-197 NYITVA: H-P.: 10-18 Sz.: 9-14

ECOBIT®

EcoBIT Multimédia Szaküzlet
1077 Bp., Wesselényi u. 25.
Tel: 351-3078, fax: 268-0361
Email: ecobit@mail.datanet.hu

Viszonteladók jelentkezését nagy kedvezményekkel várjuk!
Vidékre csomagküldést vállalunk!

Ha elküldi címét, akkor mi árlistával és folyamatosan információkkal látjuk el Önt!

Jön! Jön! Jön!

Magyar kézikönyvvel novemberben a boltokban!

A minden idők legsikeresebb CD-ROM játéka, a stratégiai játékok királya, a Command & Conquer folytatása végre itt van.

A játékhoz magyar nyelvű kézikönyv tartozik. Ha ezt nem adják hozzá, akkor a játék nem legális forrásból származik.

A Pólus Centerben Exkluzív EcoBIT üzlet nyílik november 8-án.

PC CD-ROM, SONY PSX, SEGA SATURN ÉS EGYÉB CD-K NAGY VÁLASZTÉKBAN.

Akció! Novemberben mindenkinek 5% kedvezmény a Pólusban!

Megnyílt legújabb boltunk az interneten.
http://www.accentcomm.com/ecobit

Demók, képek, leírások, árlisták letölthetők.

Ha nincs internet hozzáférése, akkor friss információkért hívja az EcoBIT forró drótot: **351-3078**

A Virgin, Blue Byte, Warner és Disney CD-ROM-ok kizárólagos hazai forgalmazója az EcoBIT.

Virgin Interactive entertainment · Blue Byte · Disney Interactive

A három koponya

Színes, magyar nyelvű, CD-ROM kalandjáték

A magyar változat novembertől az üzletekben!

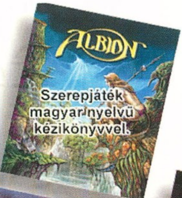
Compfair '96

Az Ecobit az A pavilon 313-as standján található!

Néhány ízelítő a programból:

- Péntek 15.00: Meglepetés a Compfair egén.
- Szombat 12.00: Ismét itt az égi áldás.
- Szombat 13.00: Ajándék osztás, sorsolás híres közéleti személyiségek bevonásával.

Ezen kívül állandó műsorok, játékok kipróbálása, és óriási árleszállítás várja önöket az EcoBIT standon. Siessen, mert az engedményes CD-k gyorsan fogynak!



Szerepjáték magyar nyelvű kézikönyvvel.

3D-s lövöldözős szimulátor az akciót kedvelőknek.

Kalandjáték gyönyörű rajzolt, festett grafikával.

Termékeink kaphatók még: Centrum Áruházak, Delfin Irodatechnika, Escom, Fotex Records, Virgin Megastore üzletekben, ahol garantáltan legális programokat árusítanak.

Filmszerű kalandjáték, interaktív thriller.

3D-s szerepjáték a Terminátor készítőitől.

SCI-FI AKCIÓ! Ezt látni kell!

Jubileumi kiadás! Command & Conquer + Dune II + Soundtrack CD + poszter díszdobozban.

6 CD-s UFO történet, melyet igazi színészek játszanak.

VIRTUAL WORLD
PC CD SHOP

Üzleteink:

1024 Budapest, Margit krt. 55.
Átrium Mozi

1041 Budapest, István u. 10. Tel.: 169-5155/61
Újpesti Centrum Áruház II. emelet

1036 Budapest, Bécsi út 34-36. Tel.: 250-5200/122
Újlaki Üzletház I. emelet

Játék, oktató, ismeretterjesztő, sex CD-ROM-ok óriási választékával várjuk kedves vásárlóinkat.
Az éppen nem kapható, illetve megjelenés előtt álló játékokra előjegyzést veszünk fel.

A következő programokat már most érdemes előjegyeztetni: C&C Red Alert, Screamer 2, Lands of Lore 2, Larry 7, X-Wing vs. Tie Fighter, Jedi Knight, Syndicare Wars, Discworld 2, Imperium Galactica, ...

A MAGYAR NEMZET TÖRTÉNETE

– Ezer év története CD-ROM-on
– Több mint 6000 oldal szöveg
– Közel 2000 illusztráció

Megrendelhető a GURU Magazin címén is.